UCG

PLAYSTATION 4 | Wii U | XBOX ONE

次世代 专辑 VOL.4 NEXT GEN SPECIAL

DLC补完计划

使命召唤 先进战争

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

特别策划

打造21世纪波兰国家宝藏

巫师3 狂猎 诞生的幕后故事

从电子艺术到"业界毒瘤"

EA如何失去灵魂?

典藏级精华攻略集合


战争机器 终极版



疯狂麦克斯

潜龙谍影V 幻痛

活至黎明

传颂之物 虚伪的面具

毛线耀西

鬼泣4 特别版


飙酷车神
狂野之路

次世代 专辑VOL.4 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

责任编辑：方文聪
封面设计：anubis



打造21世纪波兰国家宝藏

——《巫师3狂猎》诞生的幕后故事

对于整个波兰来说，《巫师》已不止是一部耳熟能详的名著，它正在成为国家的骄傲。

2015年5月18日晚，波兰总理爱娃·科帕奇出席了在华沙举办的《巫师3》首发活动，成为游戏史上出席新作首发活动的最高级别官员。

《巫师》被称为波兰的《指环王》，但过去几十年来其影响力从未踏出国门——直到游戏版的出现。如今《巫师3》已成为波兰有史以来最成功的娱乐产品，销量已超过600万套，为CD Projekt Red带来了5300万欧元的利润。CDPR曾不顾一切地将自己的身家性命都押在这款史诗巨作上，成本超过8100万美元，是波兰历史上投资最大的娱乐产品。CDPR的240名开发人员花了三年半的时间打造这个史诗大作，在全球各地还有1500人参与了本作的开发。游戏被翻译成15种语言，其中7种包含了全程配音，总计500多名声优参与了各个版本的配音。这个真正用心打造的精品，成为如今罕见的情怀之作，让世人看到了波兰的精神。正是因此，爱娃·科帕奇才对这个让波兰感到骄傲的作品赞誉有加，将其视为对外宣传波兰的一个代表作。

在《巫师3》首发现场，CDPR的工作人员们忙得团团转。他们从未迎接过如此重量级的人物，每个人都表现得十分紧张。唯独公司创始人玛辛·伊文斯基泰然自若，他微笑着说："《巫师》是波兰的重要作品，它就像国家的骄傲，是民族的象征。"




文 藤曦　编 稀饭　美编 NINA

远征

不止是波兰总理出席了首发仪式，在《巫师 3》发售第二天，CDPR 董事们与总统布罗尼斯瓦夫·科莫罗夫斯基共进早餐，就像远方刚凯旋归来的将士。对于 CDPR 来说，这确实是一场战争，是一次历时四年的远征……

《巫师 3》的开发启动于 2011 年夏季。任务主策划康拉德·托马斯基维兹被叫到工作室主管亚当·巴多斯基的办公室——公司决定同时开发《巫师 3》与《Cyberpunk 2077》，而康拉德被任命为《巫师 3》的制作人。“你可以想怎么做就怎么做，希望能成为一款好游戏。”巴多斯基说。

“《巫师》系列”一直以来的目标就是做巨大的开放世界，但 2007 年的第一作还做不到这一点，因为当时使用 BioWare 的 Aurora 引擎，没有这方面的技术可行性。于是 2011 年的续作使用了 CDPR 自主研发的 RedEngine，但这款新引擎的技术也不够成熟，无法担当重任。《巫师 3》一开始就确定要做开放世界，技术的不断成熟，以及新主机的到来使得这一切成为可能。但这无疑是一个巨大的挑战，在还未确定最终规格的次世代主机上进行跨平台开发，打造次世代的开放世界，对于一家规模不算太大的工作室，这似乎有些不切实际。

“当时他们刚刚结束疯狂加班模式，个个都累趴下了，”巴多斯基回忆说。“他们想要改变工作室的氛围，变得不那么艰苦。他们想做和《巫师 2》差不多的游戏，不要过于冒险。他们知道这构想的野心太大了。”

康拉德说，当次世代开放世界的构想提出来时，所有人都吓坏了。他们没有开放世界的经验，也没有 PS4 和 Xbox One 的游戏开发经验。当时甚至也没有开发套件可用，直到项目启动一年之后才拿到开发机。在这样的条件下，提出如此高的目标，简直是作死的节奏。

“《巫师》系列”走到今天并不是一帆风顺。开发一代时，CDPR 没有游戏开发经验，是一路摸爬滚打过来的。开发二代时，由于家用机版《白狼崛起》失败，公司差点破产。早在 2008 年，CDPR 就打算与《巫师 2》同时启动《巫师 3》的前期开发工作。但《白狼崛起》的失败毁掉了一切。所以当《巫师 3》的宏伟目标提出时，大家都吓坏了。“我不得不说服大家，这一仗必须要打。”

随着项目的逐渐推进，大家对《巫师 3》越来越有信心。到 2013 年 2 月，游戏已经做到了可玩的状态，就在那时向外界正式揭幕。



▲波兰总理爱娃·科帕奇参加了《巫师3》的首发活动。

独立产业链

《巫师 3》首发的当天中午，CDPR 公司食堂里仍然充满紧张不安的气氛。那时《巫师 3》还有许多 DLC 需要开发，但从各界的反应来看，《巫师 3》的成功已成必然，大家都有庆祝的理由。办公室到处堆放着微波炉大小的棕色纸箱，里面是游戏的收藏版，足够给 250 多名员工每人发一套。

玛辛·伊文斯基坐在公司前台，他亲自给纸箱贴标签，显得乐此不疲。伊文斯基经常扮演 CDPR 发言人的角色，公司的对外公开信都是由他出面发表。



▲如今《巫师3》的豪华Xbox One同捆套装内容之精美，和当年简直不可同日而语。

伊文斯基正在走上事业的巅峰，但这一路走来也是充满坎坷。从少年时代在小商品交易市场卖盗版游戏，到成立波兰最早的正版游戏发行公司，再到呕心沥血开发“《巫师》系列”，实现波兰单机游戏市场的崛起。他对《巫师》前两作的合作发行商有些失望。在波兰本地，CDPR 自己负责发行，他们用的是华丽的包装盒。伊文斯基希望全球各地的版本都使用同样的优质包装，但雅达利拒绝了他的要求，使用了简陋的老式 DVD 包装盒，直到 2008 年推出的加强版才使用了豪华包装。“当时我真的气坏了。”伊文斯基说。

《巫师 2》采取的是共同发行的合作模式，但问题更严重。伊文斯基极力反对备受玩家指责的 SecuROM 反盗版系统，但在首发时仍然被强加了该系统，后来只能通过补丁屏蔽。游戏的启动程序也是由外部公司做的。“我们的客服中心收到了大概 1 万封邮件，都是那些无法启动游戏的玩家发过来的。”伊文斯基说，“这尼玛就是一场灾难！”为不同的零售商制作不同的 DLC 也是一个错误的决定，“我们就不该同意，”他说。

不过失败乃成功之母。在这几次的教训之后，CDPR 决定尽可能将《巫师 3》握在自己的手里。他们自己拥有 IP，用自己的钱开发，所有营销与公关工作全都自己做（首发时找了些外援），发行方面则通过自己的线上游戏发行平台 GOG.com。当零售游戏的所占份额进一步降低后，CDPR 可能再也不需要任何合作方，自己就把整个产业链搞定。

三部曲

在《巫师 3》初期策划阶段有太多多太多的创意，以至于几乎变成了两款游戏。

剧情的主要部分在很早就定下来了，首先就是把之前没有收录的 Yennefer 和 Ciri 加入到游戏中。本作首席编剧玛辛・布拉查说："我们要做一个关于破碎家庭的游戏。Geralt、Yennefer 和 Ciri 不同于普通人，但他们彼此相爱。这是一种虐恋。我们要讲述关于家庭的史诗故事。"

但是在剧本收尾时却发现，所要讲述的内容太多，变得有点收不住了。比如原本 Skellige 有更多岛屿，包括一个所谓的"试炼之岛"，将玩家囚禁的人正是 Yennefer。布拉查说："有那么一个故事片段，他们有不同的目的，Yennefer 设了个陷阱把 Geralt 抓住了。我不大记得具体细节，大致是与 Ciri 有关。Yennefer 把 Geralt 变成了岛上的囚徒，Geralt 要逃出小岛。"要顺利逃出，就要打败巨怪 Nidhogg（来自北欧神话的一种巨蛇怪）。

一个更有野心，也推进得更远的想法是，Geralt 加入了游戏中凶恶的狂猎组织。据布拉查透露，这是一个非常复杂的故事，Geralt 是局内人，他之所以加入狂猎是为了找到 Ciri。他乘坐用人类的指甲建造的大船 Naglfar 扬帆出海，在某些岛屿进行冒险，故事中充满阴谋。当时文案组把对话内容都写好了，玩家需要非常小心翼翼地选择对话选项，一旦出错就会被识破，阴谋就此结束。

本作的另一个任务主策划马特兹是康拉德的弟弟，他说："你要把自己伪装成一名狂猎骑士，和他们混在一起。主要是通过某种魔法幻术让你看起来和他们长得差不多，语言也相同。"

然后他们发现没办法把这么多内容都塞进一款游戏里。亚当・巴多斯基说："角色太多，还有各种各样超级复杂的故事，比如精灵们和狂猎的故事。有时候我们在想《巫师 3》大到了这个地步，我们要把它分为两个部分。但这样就不是三部曲了，我们一直是想做成三部曲的。这是我们最初的构想，我们要坚持之前的决定。"



▲让玩家操纵化身穿着重甲的狂猎战士的杰洛特，听起来其实非常有吸引力。

缩水

《巫师 3》是一款公认的良心之作，但是在首发日仍然遭到了玩家们的烂番茄袭击。原因就在于游戏画面的缩水，或者说是与 E3 2013 游戏预告片相比的缩水。对于玩家的质疑，CDPR 并没有给出很好的解释。是 CDPR 在放卫星？是故意误导玩家？对此，在游戏发售后，伊文斯基、巴多斯基以及公关经理开会进行了说明。

CDPR 在玩家中的口碑一直很高——这是一家坚决反对 DRM 反盗版机制的公司，一直在坚持免费提供 DLC，并视此为天经地义的事。他们总是坦诚地与玩家们沟通。但在《巫师 3》画面缩水这件事上，他让玩家们大失所望。

在首发期间，CDPR 召集了一些媒体记者，由亚当・巴多斯基在会议室里亲自进行了技术解释。但很多技术细节非专业人士根本听不懂。巴多斯基说："我觉得很奇怪，因为从我的角度来看，这只是很多因素产生的技术结果，我无法从玩家的角度来看。在我看来这是与很多技术决定有关的复杂问题。"

其实玩家们想要听的是人话，或者说是一句道歉。但 CDPR 认为应该让玩家明白个中原因，明白他们已经尽了一切努力。



▲平心而论，在业界普遍出现缩水的情况下，其实《巫师3》的画面表现已经非常不错了。

《巫师 3》最早公布时在两年前的 VGX 颁奖礼期间，当时发布的预告片号称全部来自实际游戏，事实确实如此，只不过是来自超高配置 PC 特效全开的效果。伊文斯基承认，最后效果不如当初那段预告片，是因为要照顾家用机版，跨平台开发总要在画面上做出妥协。此外，两年前距离游戏完成还有漫长的阶段，之后要把这一切做成开放世界，要不断完善各种内容，细节的修改是在所难免。

导致画面效果变化最主要的原因是在那一年 E3 展后，CDPR 更改了游戏的渲染系统。在此之前使用的渲染系统需要大量的动态光照，在巨大的开放世界里行不通。后来采用的渲染系统对于大场景效果更好，无论白昼或黑夜都有自然的画面表现。公关经理迈克尔说："大家都说 2013 版更好，但实际上 2013 年之后很多地方都改进了，世界的规模、帧率等……"

巴多斯基也表示，良好的优化也是画面看起来缩水的原因，为了让更多玩家的电脑跑得流畅，某些细节只能牺牲。伊文斯基说也许当时就不该公布那段预告片。当时他们不知道有些技术行不通，这并非欺骗也不是故意误导，当时他们要做的就是那样的画面。"我们并不认为这是画面缩水，但这只是我们的看法，玩家可能有不同的感受。如果他们是因为看了 2013 年的宣传素材决定购买，那我深深地表示歉意。"伊文斯基说。

被删的内容

到了游戏开发中期，《巫师 3》面临着破与立的重大抉择。康拉德说："如果这游戏你还打算卖的话，那就必须要砍。"

2013 年 2 月，《巫师 3》公开时提到了一个慢动作瞄准系统，就像《辐射 3》的 VATS。当时举的一个例子是化解吸血鬼的剧毒攻击，或者同时又向他的心脏将其彻底消灭。马特兹介绍说，当时想要设置致命点概念，怪兽们身上分布着一些致命点，在慢动作甚至暂停的状态下可以选择要攻击的致命点。当时还取了个名字叫"巫师感应"，并且做了一些样本出来，但是发现实际操作起来太复杂。因为这些致命点并不是直接在怪兽身上用一些圆点标出，而是会进入 X 光透视某事，你会看到对方的骨骼乃至内脏，然后决定哪个攻击点。这样看起来很酷，但是要把每个怪物的身体内部都做出来，简直是技术上的噩梦。



▶在游戏末期的任务当中杰洛特到访了数个异世界，但这些场景都没有被做大，恐怕也是受到了删改。

在确定做卡牌游戏之前，CDPR 还设计了很多迷你游戏，比如投掷匕首和斧头，还有一个喝酒游戏。喝酒游戏都做了样本出来，本来打算在游戏公布时顺带展示。在这个迷你游戏里，玩家会和对方拼酒，有一条计量表显示醉的程度，最先醉倒的算输。所以玩家要正确选择酒的组合才能撑得更久。这个迷你游戏很适合某个任务，但在游戏的其他地方都没有存在意义。CDPR 最后认为做该迷你游戏的成本太大，因为需要做一系列全新的动作，还有镜头设计、对话等，投入产出比不高，于是决定放弃。

另外一个十分有趣的迷你游戏是滑冰，康拉德非常喜欢该创意。这个迷你游戏的灵感来自原著作者萨普可斯基写的小说第四部，名为《燕子塔》(The Swallow's Tower)，发售于 1997 年。书中 Ciri 与追击者们展开了一场生死滑冰战。而提出将这段情节做成迷你游戏加入《巫师 3》的，是在公司楼上埋头开发《Cyberpunk 2077》的一位忠实萨普可斯基迷。

"我们当时已经在做相关的人物动作，"康拉德说。"但是我们在开发过程中发现，滑冰与我们所做的某个重要系统相冲突，所以不得不取消。也许我们未来可以通过某种资料片的方式推出，因为它确实好玩。"

在游戏开发中途也一度打算支持 Kinect。在 CDPR 的办公室里还能找到一些手势指令的列表，大概有十几种手势指令，涵盖了游戏的大部分操作。康拉德说："我们在一定程度上已经做到了体感操作，但只是能够操作很容易，而要进行优化，使其确实非常实用并且好玩，那就是另一码事了。"

其他删掉的内容包括在最终战中加入一个冰冻的特别版 Novigrad，这个世界本身是开放且完全无缝对接的，玩家可以从三个营地中选择一个进入故事。但是因为这样那样的原因，这个设想也被放弃了。玛辛·布拉查说，这些内容的删减是非常有必要的。"改变永远是必要的。在我的办公桌上打印了 5 级悲伤表，有时候丢掉一些想法能够摆脱悲伤。"

延期

《巫师 3》开发阶段中最重要的一个月是在去年 10 月，当时游戏的开放世界数据串流引擎终于做好了。在此之前，游戏本身是支离破碎的，各个部分并没有拼合起来，还无法进行游戏。"这意味着我们可以从 10 月份开始将游戏拼凑起来，进行测试，与 BUG 战斗并进行完善。"康拉德说。当时对游戏发售日制定的内部目标是 2014 年 12 月，也就是只有两个月的时间把所有的一切做好。所以当时能做的就是各种砍内容。康拉德找到亚当·巴多斯基，并由他在董事会上提出了延期提案，最后决定延期到 2015 年 2 月。

但是在 2014 年 10 月的第一次游戏通关测试中就发现了一个严重的问题：开放世界虽然实现了，但是给人的感觉……很空。"我们有各种有趣的任务，以及有趣的内容，但是在这些之间是一片空白，"马特兹说。"我们知道这肯定不够。"康拉德补充说："我们知道要推出一个开放世界的游戏，就要往里面填充有趣的内容，我们只有很短的时间。"就在这时，游戏小地图中的"问号"，也就是兴趣点，就这样开始了，所有内容都围绕 20 个模板衍生而来，这一切都是由一个专门成立的特别任务组设计的。



亚当·巴多斯基。

而最艰难的决定是在 12 月份。康拉德说："我们知道游戏本身没问题，将会是一款很棒的游戏，但它是未经打磨的，有大量的 BUG。我们把 BUG 列表摆了出来，老实交代 2 月份之前需要修复多少个 BUG，当时我们找到了大约 5000 多个 BUG，我们估计能够修复两三千个。我们要做出决定，是推出一个充满 BUG 的游戏，还是再花三个月时间把所有 BUG 都修复了。"

这对于我们这些局外人来说看似是很容易的决定，但是想想那些身处前线的开发者，他们已经因为上一次的延期而多加班了几个月，每天都在拼命赶工，而现在好不容易看到了曙光，却被告知还有无穷无尽的 BUG 要抓，还要再多加班几个月。亚当·巴多斯基说，第一次延期的时候，他就向大家保证不会有下次，因为不能辜负合作伙伴的期待。当面临不得不再次延期的决定，他对着整个开发团队宣布了这个消息，所有人都无比失望。巴多斯基说，支撑着开发团队继续熬下去的惟一动力，就是要做出一款完美之作的目标。他对员工们说："我知道大家都已经筋疲力尽，大家可能都开始讨厌公司了。但我们的目标是 90 以上的分数，你们会看到的，会看到的。当那美妙的时刻到来时，大家就会觉得是值得的。"在这种时候只有用情怀来激励大家，告诉他们要做一款让自己骄傲，让家人与朋友还有同事自豪的游戏。

《巫师 3》的发售日延期到了 5 月 19 日，大家都像打了鸡血一样，每天加班到深夜，付出了自己全部的时间。康拉德说："我感觉因为所有人的付出，使得这款游戏拥有了类似于灵魂的东西。"

在游戏发售之前，CDPR 要将成品提交给索尼和微软进行质量审核，审核的过程非常严格。由于时间很紧，CDPR 在发售前的最后审核截止日才把版本做了出来，如果审核不过关，就意味着要再次延期。CDPR 只有一次机会，而 PS4 和 Xbox One 版都各有 6 个版本，也就是说总共 12 个版本必须一次性过审。CDPR 的员工们耐心等待着一个接一个的版本通过了审核，先是索尼，然后是微软，当所有版本过审的消息传来，CDPR 所有人在公司楼下聚集，亚当打开了一大瓶香槟，大家一饮而尽。

2013 年的时候康拉德是一头短短的小卷发，而在游戏临发售时，他已是一头杂乱的长发。他说当时有个朋友断言他们不可能做成这么大规模的游戏。康拉德对他说："那你就等着，游戏一天不发售，我的头发就一天不剪。"

禁忌

在游戏发售日之前，对开发组而言最紧张的时刻就是等待各媒体的评分。康拉德还记得首篇评测发布当天的情形。下午 4 点的解禁时间即将到来时，康拉德心不在焉地摆弄着自己的拇指。“我对大家高声喊道，出来了，出来了，第一篇评测！”康拉德打开了网站，看到的是 10 分满分，整个工作室沸腾了。“那是一个振奋人心的时刻，我们知道游戏里还有一些 BUG，但是他们认为游戏其他的优点足以掩盖这些不足。对于 CDPR 的所有员工来说，这是最重要的：即创造一些独特的东西，为游戏创造更丰富的内涵。”

媒体也提出了关于游戏中的 BUG 以及一些小问题，这是 CDPR 早已预料到的，他们也知道这些不足的存在。但对于游戏中某些内容的批判让 CDPR 很难接受，比如对酗酒与虐待的描绘。甚至有媒体如此说道：“这游戏是由有家庭问题的人设计的，他们肯定有个酒鬼父亲或者诸如此类。”康拉德说，一切都是为了让游戏更加真实，这些内容做起来非常复杂，他们要向玩家展示更真实的细节。

为了真实，“《巫师》系列”挑战了很多敏感话题，比如系列一直以来对于性的描绘，比如第一作中的种族主义，以及第三作中的毒品问题。“游戏就是现实生活的一面镜子，它并不是简单的娱乐，更像是做一种艺术品，我们做的东西是有野心的，我们引发大家的思考。”康拉德说。

裸露、性以及对女性的性感描绘一向是话题之源。游戏首发时发布了一个特别短片，名



▲在华沙举办的《巫师3》午夜首发活动。

字叫“值得纪念的一晚”，这个短片惹上了麻烦，因为里面露点了。巴多斯基说，他认为只是露出了怪物的乳头，所以自己根本没意识到这是个问题。巴多斯基认为游戏中对于性的描绘都是自然而然的，“Yennefer 是一个超强的角色，她和 Geralt 发生了性关系，因为在原著中他们本来就是恋人。而游戏的定级是 M 级。”

“对于电影，大家就没有这方面的顾虑，而我们的游戏故事比电影长得多，我们需要有这些片段来建立角色之间的情感，表示角色之间‘有这样的关系’。这其实是极为困难的，因为你实际上要诱发玩家的情感而不是 Geralt 的，所以要将他们关系中的不同方面表达出来。”

游戏的评测与预售情况只是一个指标，真正重要的是所有普通玩家们对游戏的反响。巴多斯基说：“对我来说，这是巨大的一步，这是我在这里的第 13 年，这就是我的代表作。就这样。我们终于发售了。”

由于商场的规定以及预算有限，CDPR 不能举办超大规模的首发活动，不过至少还搭了个舞台。舞台上是游戏的开发人员，回答观众提出的各种问题。总共有几百人参加了这次活动。当倒计时结束，他们蜂拥而入，游戏店被挤得水泄不通，这款姗姗来迟的游戏就是他们最好的战利品。

回报

玛辛·伊文斯基说，只要《巫师 3》能够回本，他们就会按照自己的计划，一如既往地开发有情怀的大作。本作发售两周内销量即突破 400 万套，6 周内突破 600 万套，据估计其最终销量可能超过 1000 万套。CDPR 的情怀得到了充分的回报，最新财季实现了 6250 万美元的净利润，其中大部分来自《巫师 3》。因此他们未来的游戏将会加快推进，其中包括已经公布多时的《Cyberpunk 2077》。在 2013 年的时候，CDPR 已经安排了一个 50 人的团队在开发该作，其开发程度应该已经相当深入了，而且之前开发“《巫师》系列”对于 RedEngine 的不断打磨也为本作提供了很好的基础。不过外界对于本作仍然是一无所知。



■首发时CDPR工作人员们的合影。

CDPR 之所以受人尊敬，是因为他们在不断地为玩家创造价值，在游戏发售后，仍然源源不断地提供免费新内容。《巫师 1》和《巫师 2》在发售后两年内都在不断提供新内容，《巫师 3》发售后也因为接连提供大量免费 DLC 而被玩家大呼良心。

CDPR 计划搬到新的办公楼，这个想法已经有好多年。主要打算搬进环境优美的园区，要有户外活动空间，最好还有健身馆甚至幼儿园。“要让大家觉得像在家里一样”伊文斯基说。“有一次我拜访了埃尔文市的暴雪总部，我非常喜欢他们那里的环境……当然我们会有自己的风格，不过总的来说就是一个让人可以工作和生活的地方。”

“我们工作室有一句口号，那就是‘我们是叛军’”伊文斯基说。“叛军——这是一种思想状态。当我们开始变得保守，开始不再冒创新风险和商业风险，不再忠于我们所做的事，那才是需要担心的时候。现在我不担心。对玩家的关怀是推动我们公司前进的动力。”

从电子艺术到"业界毒瘤"——EA如何失去灵魂？

■崔普·霍金斯近照。

1. 早知如此

San Mateo 市中心的一个大办公房里空荡荡，崔普·霍金斯坐在正中间的一张老板椅上。他身体微微倾斜，虽然已 60 多岁，仍然有一头乌黑的头发，打扮得风度翩翩，一身的服装看起来价格不菲。

他轻声而又激烈地评价着 30 多年前自己创立的公司，他将它建成世界最成功的游戏发行商之一，然后重新启程试图改造游戏产业。

"早知道他会变成现在这幅样子，我当初还不如继续留在 EA。"他说。

2. 白手起家

上世纪 70 年代苹果公司刚创立时，霍金斯曾是史蒂夫·乔布斯的助手。1982 年他创办了 EA。通过对乔布斯的观察与学习，霍金斯总结出自己的用人之道，他招聘了一个强而有力的管理团队，做出了一系列极有远见的商业决定，让 EA 走上了稳健发展的大路。他本人被认为是游戏产业史上最具魄力的管理者之一。

EA 初创时，霍金斯的理念是以创作人员为先。在 90 年代初，他不惜冒着可能与硬件商闹翻

的危险，组织了一组技术人员，对世嘉MD主机进行反向工程研究，目的是为了打破硬件商暴利的权利金体系。他知道主机厂商迟早要反击，所以他先下手为强，决定自己开发一部游戏机，大大降低权利金标准，并且给开发者们提供更大的自由，那就是3DO。

3DO的硬件设计理念更像PC而不是游戏机。为了做好3DO，霍金斯毅然辞去EA老板之职，全身心投入到3DO的开发与商务拓展。然而EA与3DO的关系开始恶化，霍金斯与硬件商们全面开战的做法可能会祸及EA，对于其新管理团队而言，霍金斯的行径是一种玩火的行为。EA判断未来最大的收入机会来自索尼PS，所以当索尼正式进军游戏业，EA将其对3DO的支持全面转到PS。

对于此事，霍金斯说他永远不会原谅EA。

"我发现被EA从身后捅了一刀，"他说，"他们没有给3DO任何独占游戏，所有游戏都跑PS上了。我们需要一些第一方游戏，但我们别无选择。"

于是3DO开始做游戏。当时EA的态度是不让3DO做。EA认为，如果3DO开始做游戏，那么霍金斯就是他们的对手，所以就不能同时再挂着EA董事会主席的头衔。

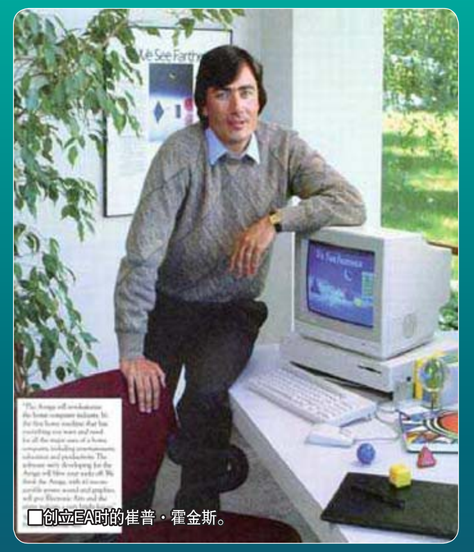
3DO降低权利金的结果是自身硬件售价高昂，市场份额上不去，权利金再低也没有软件商愿意支持。结果霍金斯还是改变不了游戏业的权利金制度。尽管如此，霍金斯在游戏业仍然有着举足轻重的地位。2003年，他创本了Digital Chocolate公司，主要开发手机游戏。之后他还开了一家游戏教育服务公司，让孩子们通过游戏提高情商。

"我主要还是个游戏开发者，是一个做内容的人。虽然我也曾涉足硬件，但只是将硬件视为一种手段。"霍金斯说。

霍金斯再也没有达到当年EA的成功高度，毕竟这是一家曾深刻改变美国与欧洲游戏发行领域的公司，他敢于挑战硬件商，并且为创作者们提供了实现梦想的港湾，将游戏当成艺术品来宣传。

今天的EA是发行领域的帝国，每年稳定地推出各种"年货"，《FIFA》、《麦登NFL》、《极品飞车》……EA骄傲地声称自己开发的游戏是根据对玩家的研究与行为分析来制作的，而且EA还拥有足够多的优秀开发者。然而常年来EA也成为最受诟病的游戏厂商之一，尤其是核心玩家们大多将EA视为充满铜臭味的巨型企业，创造的是没有灵魂的游戏。

在创建EA三十多年后，霍金斯所提出的很多理念已经在业界开花结果。游戏制作人受到了充分的尊敬，并且对游戏的发展方向有着巨大的影响力。权利金制度也在一定程度上被打破了，开放平台正在生机勃勃地发展，同时也有许多被称为艺术品的游戏出现。



■创立EA时的崔普·霍金斯。

然而EA却早已不是当年霍金斯想要建造的EA。霍金斯说："它变成了一家工厂，他们擅长不断推出EA Sports的游戏，但除此之外，他们还做出了哪些名堂？"

而在80年代，则完全是另外一副光景。



■EA早年主推开发者，他们的照片宣传也非常有艺术感。

3. 往日辉煌

如今EA的办公楼就像硅谷的很多公司总部和大游戏公司一样，安静、枯燥。你可以在在其中庭正中央的星巴克买一杯拿铁，或者坐在园区中央的草地上，呆呆地看着玻璃墙。每个角落都有保安装置，一切安静而高效。这方面EA和对手们没有区别。

1980年代的EA完全是另外一种氛围。走廊里可能爆发激烈的争吵，会议上有鼓舞人心的演讲，员工们有时候会成群结队跑出去享受大麻烟。

斯图尔特·伯恩在1983年初加入EA，他死乞白赖地央求霍金斯让他试用一个月，不发工钱也无所谓，就是为了证明自己。他是EA的第19名员工，他成为EA新发明的"制作人"职位的一员，最终他将负责起整个公司的工作室群。

伯恩回忆说："当时是那种休闲、放松的氛围。我们会在周五的会议上喝啤酒。偶尔会有一群家伙过来说'你们居然在喝啤酒……干嘛不一起抽大麻呢？'然后大家就跑到屋顶上high起来了。"

"我们当然不可能鼓励大家那么做，"他笑道。"但我们相信努力工作拼命玩。大家都玩得非常认真，也工作得非常认真。"

霍金斯签的早期制作人之一，有一个苹果的员工，叫做比尔·巴吉。他曾创造了一款Apple Ⅱ产品，叫做《弹珠建造集》，他通过邮寄的方式销售该产品。随后霍金斯说服他加盟EA。1983年春季，EA的首批游戏发售，巴吉的作品也在其中。

巴吉如今是谷歌的工程师，他回忆说当年拜访EA后印象很深，认为他们是一群很有趣的人，玩具摆的到处都是，每个人都有自己的收藏陈列。如今这对于游戏公司来说很常见，但在当时却是很新鲜的。

而这还不是这家公司最初的光景，其实EA真正的历史始于70年代，那是两个大学同窗之间的故事。

4. 启蒙年代

在斯坦福上学时，霍金斯认识了一个终日纵情于各类 PARTY 的花花公子，他叫宾·戈登。他们性格互补、个性冲突，而这日后构成了 EA 既创新又具攻击性的企业基因。

如今戈登早已是硅谷的资本大亨，是多家顶尖投资公司的合伙人，是亚马逊、Zynga 等知名企业的股东。当年他和霍金斯都是斯坦福商学院的同学，都热爱橄榄球。戈登说他是那种负责撞人、在泥地里打滚的角色，而霍金斯则是那种技术高超的球员。

进入斯坦福大学之前，霍金斯曾在哈佛上过几年学，那时戈登还是哥伦比亚河口的一个渔民，他认为自己是一个极具才华的作家，想方设法进入了斯坦福。

霍金斯在 1970 年写了一个纸面规则的橄榄球游戏，1974 年他用 BASIC 语言将其制作成电脑游戏，名字叫《超级碗》，可以在 DEC PDP-11 电脑上运行。

某日，讲师在课堂上提出一个问题：如果不差钱的话，大家想过怎样的生活?

戈登是个话痨，他滔滔不绝地对老师说，他想在电脑里创造一个世界，所有人在里面都能成为英雄，可以在这个世界里互相交流。当时整个教室安静了下来，然后讲师走到他面前说：“好吧，我不知道你在说什么，不过我的另一堂课上有个家伙和你说了一样的话。他的名字叫崔普·霍金斯。”

霍金斯与戈登就这样结缘，他们共同参与了一个关于游戏机的市场调研项目，研究对象是 Fairchild 公司刚推出的可插卡游戏机 Channel F。之后他们一起租了一套公寓，里面有大浴缸。那套房成为他们举办派对的地方。

■早年的EA试图将其制作人包装成名人。

毕业后，戈登成为某半导体公司的产品营销专员。霍金斯对他说：“软件才是未来，你做硬件干嘛? ”

讽刺的是随后霍金斯就加入了苹果。但他内心中一直想开一家游戏公司，他曾对戈登预测：“未来五年内我一定会开一家游戏公司。”他的预言算是成真了，但如今这对老友却早已形同陌路。

霍金斯离开 EA 后，戈登仍一直在 EA 担任要职，直到 2008 年。两人都不大愿意透露分道扬镳的原因。业界普遍认为是霍金斯对于 EA 的行为十分气愤，因此迁怒于戈登，认为他在 EA 背叛 3DO 的过程中一定也扮演了重要角色。

“宾确实是一个天才的机会主义者，”霍金斯说。“他总是能闻到钱的味道。他肯定知道踩着我能跳到更高的位置。”

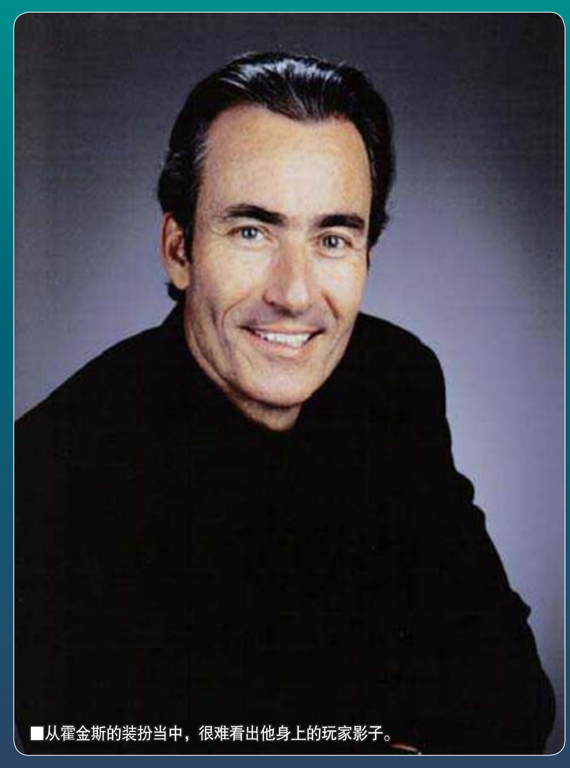
随后他还评价道：“他是一个智商非常高的家伙，也非常风趣。我发现他大部分的主意都很糟糕，但他会让我从不同的角度去看，他在开会的时候也很善于说服别人。”

而戈登对霍金斯的关系评价是：“我们一起做事，但只是旅途中的伴侣。在我的人生中并不是所有人都那么重要。”

但在 80 年代，他们曾有一个共同的理想，那就是把电脑游戏变成摇滚乐或者电影一样的流行娱乐，由明星大腕们推动发展。

5. 蓝海战术

雅达利黄金时代的总裁雷·凯撒曾将游戏开发者比喻成流水线上的工人。当雅达利程序员们要求给他们的工作更多的报酬，纺织业出身的凯撒却反驳说做游戏跟设计袜子的款式差不多。而霍金斯认为应该吸引最优秀的游戏开发者才能做出最好的游戏。他的兴趣不在当时已饱和的家用机游戏，而是选择了 PC 游戏，这使得 EA 躲过了 1983 年的 ATARI SHOCK，享受了 PC 游戏的蓬勃发展。



■从霍金斯的装扮当中，很难看出他身上的玩家影子。

当时很多游戏开发者都是通过杂志刊登小广告，然后用邮寄的方式卖游戏。电脑与软件批发商们有时也会把游戏批发给杂货店，当时人们认为游戏的利润远不及应用与教育软件。

霍金斯说：“我想到了软件艺术家的概念，我研究了各种娱乐行业的商业手段，比如好莱坞和出版商，我想将他们的做法抄过来用在我们的行业。”

EA 的第一个办公地点在旧金山机场附近，因为霍金斯认为今后公司要花很多时间接待来访的创作者们。《弹珠建造集》创造者比尔·巴吉还记得当时霍金斯是多么隆重地接待他和小伙伴们。巴吉在 1980 年就认识了霍金斯，当时霍金斯是 Lisa 电脑的产品经理。“他一直都是个玩家，虽然他看起来是非常典型的衣冠楚楚的营销人员。”巴吉说。

巴吉后来还是选择了自己发行游戏，他不认为发行商能给他带来什么好处。但是随着游戏销量的提高，他也开始与发行商联络，其中就包括 EA 与 Broderbund 公司。

此前巴吉是直接将游戏批发给小店，但当时美国的零售业环境正在悄然变化，零售商逐渐只从薄利多销的大型批发商进货，不再与单一产品的供应商做生意。“商业环境变化后，你需要成为大公司，营销与分发变得极为重要。”巴吉说。

Broderbund 也是当时比较活跃的一家发行商，不过小作坊色彩较浓，仍然是用塑料袋装游戏进行邮寄的方式。而 EA 一开始就以唱片业为目标，包装的格调比较高，也有正规的营销，甚至还有公关团队。较高的逼格是巴吉决定选择 EA 的原因。

霍金斯提供的另一个诱人条件是为签约的开发者提供股权，为 EA 开发的游戏越多，得到的分红越高。“他们追的很紧，所以最后我答应了。”巴吉说。

EA 的管理团队相信，电脑游戏正在从混沌走向唱片业一样的正规市场，EA 坚定地相信游戏将取代电视和电影，成为未来的主要娱乐方式。

6. 以人为本

“崔普有一种使命感，要把游戏变成一种社会运动，”戈登说。“他认为有朝一日游戏会成为与电影和音乐一样大的媒体行业，而且互动比被动更好，因为更有投入感。”

“我们想像着有那么一天，一半的人类每个月都玩游戏，所有年龄层都玩。我们把游戏当成一种艺术形态。”

如今的EA拥有庞大的工作室群，但在当年创办时曾是服务于独立开发商。霍金斯从苹果学到的一点，就是外部开发者能够比安逸稳定的内部团队创造更大的价值。

“崔普是苹果出来的，他认为员工不能创造出最创新的软件，独立开发者才能。”戈登说。霍金斯认为，发行商要做的不止是营销和发行，更应当促进优秀游戏的开发。在一两个人就能做出一款游戏的年代，他就意识到发行商提供昂贵的工具与开发套件能够让游戏创作事半功倍。这都是来自他对音乐行业的观察。

霍金斯说：“工作室们有各种高级设备、隔音房，以及促进创作的各种支持。在1982年大部分开发者都是用Apple Ⅱ电脑做游戏，没有什么好工具。所以我们就提供更大、更强的电脑，有足够的内存和强大的处理器，以及各种美术工具。这种游戏开发流程是从我们开始的，从此就变得十分重要，并发展成自己的产业。”

当时伯恩是伯克利大学的计算机科学毕业生，在IBM工作，闲暇时间会自己开发电脑游戏。他听说了EA的做法后决定加入EA。

“当我听说他们所做的事，我就想，这个一定能做大。他们完全想对了，就应该是围绕人才。所有媒体，所有伟大的媒体，都是一群才华横溢的人共同创造起来的。伟大的电影与烂片的区别在于人才，好书和烂书的区别在于人才。”伯恩说。

早期EA的员工，如唐·达格罗、理查德·希尔曼、大卫·加德纳、乔伊·巴拉、南希·冯等，日后都对EA乃至游戏业的发展做出了巨大的贡献，这和EA早年的策略不无关系。

EA早期的作品也证明了人才创造杰作的理念。《MULE》、《Archon 光明与黑暗》等至今被认为是那个年代的经典代表作。创造了《硬帽子马克》的保罗·雷切，很多年后则打造了“《天空斯派罗》系列”，成为现象级作品。

在EA正式成立之前，霍金斯注册的公司名叫做“惊奇软件”，同事们都认为太普通。公司的名字应该反映其对创作者的尊重。一家公关公司参与进行了头脑风暴，宾·戈登以及其他高层都参加讨论，最后他们敲定了“电子艺术”这个新名字。

“没有人认为游戏或软件是艺术，”戈登说。“如果你将公司以此命名，将会产生巨大的力量。”



▶EA早年的LOGO，不如现在高大上，但是却把“电子艺术”的主题给凸显了出来。

7. 宣传手法

EA的首批游戏分别获得了一定程度的成功，不过也只是刚刚够维持公司的正常运作而已。与其他公司相比，EA的营销成本太高，当时在初生的电脑游戏行业里相当轰动。

EA的广告覆盖了很多顶尖的杂志，比如《科学美国人》，他们还打出了公司口号：“我们看得更远”，在当时广为流传。EA声称要做出能让玩家感动到哭的游戏，广告中是游戏开发者们的照片，拍得很有逼格。

“我们相信人们会像关注音乐创作者一样关注游戏的开发者。”伯恩说。

当时这些广告活动的主要负责人就是宾·戈登，他说：“EA创立时的想法就是给28岁的成年人做游戏，而其他人都是给13岁的孩子做游戏。所以我们对公司文化进行了人性化的包装。”

当时在EA商业计划书的第一页就引用了媒介理论家马歇尔·麦克卢汉的名言，他说任何想要区分娱乐与教育的人首先就是二者都不懂。“娱乐可以成为教育，反之亦然。未来的作用将更大。届时发挥最大作用的将会是独立艺术家。”

霍金斯学过媒体，本人很崇拜好莱坞，所以很多推广方式都参考了好莱坞，给开发者们拍摄照片也找到了专业的明星摄影师。但EA董事会开始受不了这样烧钱，他们要求控制广告成本，把钱花在刀刃上。在此之前，EA的很多广告都是做品牌形象，比如在《科学美国人》做的“电脑能让你哭吗？”逼格堪比宝马汽车广告。然而这一切并没有什么卵用，该杂志的大部分读者根本不玩游戏。霍金斯也承认：“当时我们什么也不懂，所以做了一些傻事，当然很快就被阻止了。不过我们传递出去的信息是正确的。”



□EA的广告在当时来说是很有逼格的。

“电脑能让你哭吗？”广告进行中途就被董事会叫停了，董事们并不相信品牌广告的作用，他们需要的是能直接看到销量拉动作用的广告。而那些高逼格的品牌广告确实没有对销量起到立竿见影的促进作用。不过媒体们却对此产生了兴趣，霍金斯说：“没有人像我那样讨论游戏或软件开发。我说的那些激起了媒体的想象力，所以获得了很多媒体的报道。”

《科学美国人》的广告也许没有使其读者掏腰包，但是确实影响了另外一群人，那就是第一次被当成艺术家的游戏开发者们。伯恩说，在这些广告发布后，很多游戏开发者对EA产生了兴趣，很多优秀开发者就是在这个时期加入了EA。

今天，EA红杉市总部里有一个小展示间，其中有一些玻璃陈列柜，里面摆放着EA早期的广告材料。然而新一代的EA管理者们却拒绝做品牌广告。实际上，通常一家公司发展到一定规模之后才会开始做品牌建设为目的的广告。而EA却恰恰相反，在其规模数倍扩张后，反而停止了品牌广告。

90年代中，EA的主要战略就是玩家所熟知的大鱼吃小鱼，不断吞并有实力的游戏工作室，将其优秀人才与游戏IP吸收到EA，然后这些工作室大多在几年后被关闭。这种情况在约翰·里奇蒂耶罗上任后有所改观，他曾先后两度担任EA CEO，其在任期间曾着手改善EA的品牌形象。

其实EA早些年的成功更多的是靠营销，所谓的制作人战略作用并不太大。戈登早年也很相信制作人战略，但如今他的看法截然不同，他说：“当时在游戏产业里，最有创意的人是我们请来做游戏广告的广告公司……我认为1982年的游戏产业里，世界级的游戏制作人一个都没有。”

8. 包装艺术

比尔·巴吉还记得1980年代初拜访崔普·霍金斯家的情形。“我记得有一次他请我到他家。他的书柜上摆满了《GQ》杂志，一期不落，整齐地摆着。他的房子很漂亮，非常古典。他是一个永远穿着相同款式衣服的人，一切都井井有条。他的公文包也永远一样。”

霍金斯对秩序与美学的追求，也影响到EA向世界展示游戏的方式。

如果说EA的品牌营销是让游戏开发者们争取自身权益的行动号召，那么EA的游戏包装则是游戏本身艺术表达的进化。雅达利时代的家用机游戏包装盒永远是正儿八经的包装盒加上简陋的插画，同时期的电脑游戏则是各种地摊货风格，用的是塑料袋、纸盒等进行手工包装。霍金斯希望游戏包装盒显得高大上，不过同时也要符合零售商的标准以及生产商的制造工艺。

“早期游戏公司通常都是用小袋子装游戏，”霍金斯说。“真的有点可悲，实在太业余了。有些则是花了太多钱去做定制的盒子，需要采用特殊工具。”

霍金斯参考的是黑胶唱片的包装工艺，他认为唱片的销量高，其标准生产工艺肯定很成熟。当时唱片的标准售价只要6美元，所以包装盒的成本肯定很低。EA找到了世界最大的唱片生产商，他们的回答是：“没错，我们是能做到很便宜，不过你们如果做得小一些可以更省钱，因为用的纸更少。”

■EA历史展示墙，其中就展示了不少早期游戏的包装。

当时EA的游戏都是采用唱片包装，触感与观感都很好。霍金斯说：“我们通过包装表达我们的价值，对创作者的尊重。这对我很重要。”

之后几个月，好几家竞争对手模仿了EA的做法，这也使得EA成为零售商心目中的创新者与重要新力量。随着电脑游戏市场竞争的加剧，商店货架空间变得紧张起来，原本正面朝向顾客摆放的游戏包装盒，变成只能叠起来侧面朝外。这么一来，封面做得再好也没用，包装盒的厚度变得更重要。无奈之下，EA只有把包装盒越做越厚，结果又变成了传统的包装盒。

在这个年代，EA总是不断尝新，勇于承担创新的风险。但是在某个方面，它却完全辜负了人们的期待，而这将对其内部权力结构造成巨大影响。这就是——销量。

9. 商业手段

霍金斯用自己20万美元的存款创办了EA，之后又增加了200万美元的风险投资。但1983年中发布的第一波游戏销量令人失望，EA陷入困境。

戈登说：“早期我们的销量很差，最初几年一半的销售计划都完不成，几乎都要破产了。”霍金斯认为是批发商不给力，认为他们是多余而且不称职的中间人。他决定越过批发商，直接给零售商打电话。他一家家联系，直接联络了几百家。


■宾·戈登近照。

“通过直接联系，我们可以培训零售商，让他们更好地销售产品，提供产品与服务支持，以及更好地销售周边，”霍金斯说。“通过批发商是无法做到这一切的。”但当时愿意直接从EA进货的零售商并不多，很多零售商是直接从批发商那里进所有游戏类产品，当时这方面比较大的批发商是Soft Sell公司。霍金斯给零售商打电话时，对方的回应经常是：“你谁啊？我只从Soft Sell进货，再见！”

经过无数次打电话之后，终于也有一些零售商认出了EA的名字，因为经常听到顾客谈起。EA的直营生意就这样一点点做开了。尽管如此，一些零售商从EA进货之后，补货时仍然会习惯性地找Soft Sell。霍金斯说：“Soft Sell恨透我了，因为我是惟一一个试图打破他们市场支配地位的人。不过这个过程花了好几年时间。”

当时EA的销售经理叫拉里·普罗斯特，是霍金斯从当地的对手动视那里挖过来的，他是一个精力充沛、极具实力的销售天才。霍金斯从EA离职后，接替他职位的就是普罗斯特。戈登对他的评价是：“他是一个伟大的销量预报员，是商业情报的基石。”

普罗斯特是公认的谈判专家，每次他跟人谈生意，会让所有人觉得自己赚到了。后来美国娱乐软件协会（ESA）的成立，就有赖于他在各游戏公司之间的斡旋与化解恩怨。这些过人的能力让他坐上了EA的最高位置，直到2015年初，他一直是EA的董事长。如今他是美国奥委会主席。

10. 商业奇才

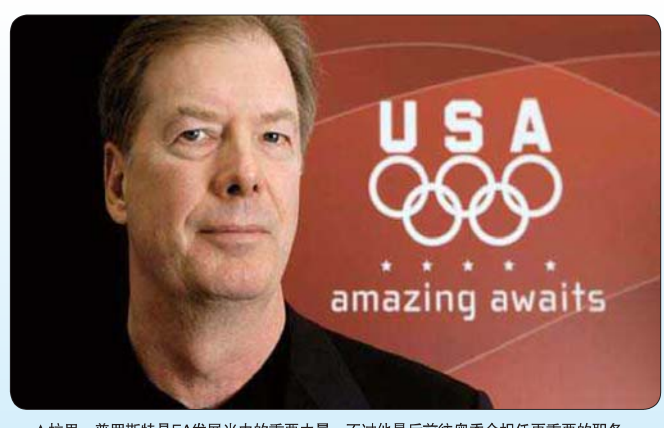
80年代中后期，随着EA的不断发展壮大，其销售团队的竞争力也越来越强，在业内积累了很高的知名度，而作为其中首席功臣的普罗斯特，在EA内部的影响力也水涨船高。EA同时也开始代表一些中小发行商进行批发销售。这时EA对于开发者们的吸引力不再是高性能的开发套件，以及高逼格的广告，而是其强大的销售实力。

伯恩说：“我们有最大的销售队伍，能够把产品铺到最广的零售网络。最终，开发者们真正关心的还是钱。”

EA在商业上的成功之处不只是铺货厉害，其对销量的预测能力更令人钦佩，而这主要是靠普罗斯特。能够准确预测销量就意味着高效率的商业运作，同时使得高利润率成为可能。

在EA的早期年代，霍金斯与戈登都很热爱游戏，平常花很多时间玩游戏。而普罗斯特并非玩家。负责生产的伯恩说：“拉里不像崔普那样以产品为导向，他是以销量为导向。他经常谈论摔跤，他说我们为什么不做摔跤游戏？他的孩子热爱摔跤。但总的来说，他不玩这些。他在产品方面没有什么主意。我每周和他开会都很简单，他会说，好好好，他只关心他了解的东西，那就是商业合作、销量。而崔普对一切都感兴趣。”

史蒂夫·彼得森是80年代末EA的产品经理。他记得当时与销售团队开会，准备年度



▲拉里·普罗斯特是EA发展当中的重要力量，不过他最后前往奥委会担任更重要的职务。

秋季大促销的情形，看着他们做演讲准备。他说："他们能够进入商店，并要求拿到最好的货架位置，而且是很多个。他们会比动视或其他对手更早。他们的这方面能力比谁都强，我想这是这家公司能长期成功的主要原因。"

普罗斯特的销售团队，与伯恩的开发者团队以及戈登的营销团队都有很大不同。EA的开发者们会在办公室里玩玩具枪或者做其他古怪的事，而在办公楼另外一个区域的销售团队看起来就像另一个公司，双方之间几乎没有交流。普罗斯特的这种经营手段带来了立竿见影的效果，崔普·霍金斯的想法也逐渐改变，他的目标是尽快把公司做到上市，成为一家10亿美元级的公司。

普罗斯特的团队对其有极高的忠诚度，其中很多人至今仍是EA高管。约翰·夏博特是在普罗斯特继任霍金斯之位时加入EA的，此后他在EA开发部门一直是位高权重，后来他成为微软XBOX部门副总裁。他说普罗斯特比霍金斯低调的多，"崔普很有魅力，他能带动满屋子人的激情。而拉里不是那种上台就高谈阔论马上成为焦点的人。"

约翰·里奇蒂耶罗在1997年到2004年期间担任EA总裁兼首席运营官，他与同时期担任CEO的普罗斯特有多年密切的合作关系。他说："他其实不那么适合游戏产业，他没有那么多丰富有趣的故事，也不是一个做游戏的人，他的主要武器就是阻止别人做疯狂或傻逼或过于危险的事。"

11. 商业规范

EA员工们经常在一起打篮球，老板们也会参加。史蒂夫·彼得森比霍金斯高半个头，个子大一圈，但霍金斯从来不把这些大个子当回事，他总是在球场上前冲后突勇猛无比，但彼得森说："他似乎并不知道如何判断比赛的形势。

霍金斯热爱体育，一直想要推出一些体育模拟类游戏。早在1983年他就与程序员艾瑞克·哈蒙德合作设计了一款篮球动作游戏，他还请了篮球明星朱利斯·艾文和拉里·伯德担任顾问，由此诞生的游戏名为《J博士与拉里·伯德的Go One on One》。在80年代中期的体育游戏中，该作的画面是十分优秀的，动作也很流畅，并且具有一定的攻防战略。这款抓住了篮球魅力的游戏获得了成功，其C64电脑版本销量最出众，霍金斯选择在开放电脑平台上推出游戏的策略得到了证明。正是因为这款游戏，EA摆脱了财务困境，从此成为零售商关注的厂商，刚刚兴起的游戏媒体们也对其高度评价。

这个成功案例对霍金斯最大的启迪是要与真实的体育名人合作，不仅仅是获得其实名与形象授权，而是要使其参与到游戏开发过程中。霍金斯说："重要的是与球员合作，重要的是数值与体育的规则。这些专家，无论是教练还是运动员，是和我们一起把东西做得更专业的保证。这对我而言非常重要。"

EA接下来推出的一批游戏包括《Boulder Dash》、《黄金七城》、《音乐建造集》等等，都是当年的名作。随后EA开始发行其他公司开发的游戏，包括卢卡斯电影游戏部、SSI和Interplay。紧接着在1985年EA推出了《Deluxe Paint》和《The Bard's Tale》，成绩也相当不错。很多开发商都被EA的商业模式所吸引，包括其提供的开发工具、强大的发行网络、全方位的市场营销，以及更高档的包装。

EA并不是不想对制作人进行包装，只是当时的市场环境下，制作人包装确实行不通。比尔·巴吉还记得当时曾对《弹珠建造集》进行全国路演，宾·戈登带着他在12个城市巡回展出。"我们去了很多商店和商场，但根本没人关注。"比尔·巴吉对于这个活动的过程说了这么一句盖棺定论的评语。

"我还记得去了波士顿的一家百货店。我是以明星制作人比尔·巴吉的身分参加的，我就穿着平常的宅男服装，跑步鞋、破口的牛仔裤还有T恤衫。店经理看到我后说'他不能穿成那样在店里卖游戏'。他其实把我们当成了来帮忙的售货员，站在柜台后面帮着卖游戏。"

"结果宾只能带我在百货店里买了一套新衣服，非常正式端庄的那种，还给我打了领结，穿上灰色的鞋。这些东西我后来再也没穿过。"

从此以后EA就再也没搞过促销路演，也不再找开发者参加营销活动。EA对开发者的吸引力在于务实的商业条款，"我们的协议都是用大家看得懂的人话写的，不像对手的合同，都是想方设法抠营销成本。"

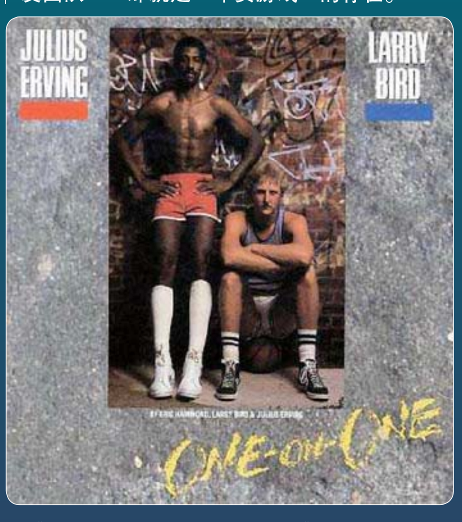
伯恩声称，最早的游戏开发者大会就是由其游戏策划克里斯·克劳福组织的，不过这个说法遭到克劳福本人的否认，他记忆中的EA是另一种作风："我参加过EA的一个行业会议，完全就是变成一个促销活动。根本就没有关于游戏策划创意的讨论。EA确实在GDC的创办中扮演了关联度并不高的角色，因为很多开发者认为需要某种独立机构把大家联合起来，当时大家对发行商都非常憎恨。"

随着游戏开发规模越来越大，从剧本到声效，各个方面都需要人手。团队更大，专业性更强，EA发现谈判的对象变成了公司而不再是个人。伯恩说，早期做游戏的时候，会向游戏开发者引荐音乐家或者音效制作人员，EA有一些固定的合作伙伴，可以帮助开发者完成其项目需要。随着参与人员的增多，EA在此过程中逐渐建立了庞大的游戏开发机制。EA在San Mateo租了一些公寓，某些项目在赶工期的时候，就会把开发人员都运过去进行封闭式加班赶工。EA逐渐从单纯的发行游戏转型为自研与发行一体化。

EA管理层对于签约开发商们总是推迟工期，或者开发偏离原方向的情况非常苦恼，而开发商们则认为发行商干涉太多、给的压力太大，双方关系剑拔弩张。

1987年有不少热卖的游戏出现，比如《Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer》以及《厄尔·韦弗棒球》，滑板游戏《Skate or Die》也是在这一年发售——这是第一款由EA内部开发的游戏。之后几年，EA的开发与生产负责人不断进行内部开发团队的发展壮大。自研实力扩张的需要，延伸出吞并独立工作室的需要，收购名开发商并将其融入EA的战略由此开始。

EA成立内部开发团队后，外部开发商们担忧其会将市场营销资源优先用于自家的游戏。尽管EA否认此说法，但这早已是其合作开发商的共识。实际上，维持内部开发队伍非常昂贵而困难。EA一直在努力想办法权衡。有一个重要理由让EA必须组建庞大的内部开发团队——那就是"年货游戏"的存在。



▲《J博士与拉里·伯德的Go One on One》让EA认识到了明星选手对体育游戏的重要性。

12. 形态变化

80年代末，EA高速发展，那些才华横溢、野心勃勃的年轻开发者，与EA为准备上市的而进行的战略转型之间发生了冲突。

“所有人都被告知要开始严格遵守规定，为公司的季度财报而努力。”史蒂夫·彼得森说。“这与公司初创时围绕做有趣游戏的思维完全不同。”

“有一天崔普给员工们发了封邮件，要求大家提高效率，他说‘大家应该注意提高自己日常工作的效率。就那我来说，早上开车去办公室的路上，我还要用手机和欧洲那边开会！’”

“那个年代大家都没有手机。我们就说，你开玩笑吧，崔普？然后他又对我们说‘我有很多电子邮件，我的秘书会整理之后把最重要的放在最上面’那太好了，崔普。真的很有效率。我能也配个秘书吗？”

EA建立之初就认定了游戏产业将会发展成巨大的规模，但趋势的发展方向却完全偏离了创始人们的预期。在EA成立的好几年后，其运营方向更是与原先的构想背道而驰。戈登说：“我们的商业计划书里写了在某某时间段要发展到怎样的规模，但事实却与我们预计的截然不同。”

“我记得我们说过，总有一天将会出现销量达到几百万套的游戏，总有一天EA会有自己的百万大作。很多年后，我坐在纽约的出租车里，带着一个印有EA Sports标志的公文包。出租车司机对着我说‘it's in the game（EA Sports的游戏宣传语）’。我想，这才是百万大作的感觉。”

EA成立之初的信念是游戏开发者将会成为重要品牌。而到最后变成品牌的是EA自己。



■当EA的规模越来越大，办公大楼占地越来越惊人，其内部却变得越来越商业化。

戈登说：“消费者需要一个能代表质量的品牌。他们并没有把游戏开发者太当回事儿，所以神化开发者的意义不大。”

对于每个季度财报的考虑也改变了EA的优先级。随着EA发行的游戏数量不断增加，其中平庸之作也随之增加。“我们所打造的品牌就是Electronic Arts，我们的品牌定位相当于是介于本田和奔驰之间，但很多时候我们卖的却是雪弗兰（意指低端货）。我们对第三方的艺术家们有些被动。所以后来我们把越来越多的东西转移到内部开发。这样我们对产品质量能有更好的控制。”

EA的品牌声誉也与其对利润的渴望产生了冲突。在劣质游戏也能产生大量利润的年代，EA选择了量产化的策略。“我经常主张‘不要推出屎一样的游戏，因为那样会永远破坏我们消费者的信赖’。但务实者会说‘我们这个月业绩很差，应该多出一款屎一样的游戏，不要担心，没人会记得的。’但是跟消费者谈过之后发现他们永远都记得。”

随着公司的成长，很多不同背景的员工陆续加入。游戏产业的出现只有几年时间，所以大部分人都是外行。“有很多是对游戏一窍不通的市场人员，”彼得森说，“他们来自宝洁或其他零售企业。他们知道的只有市场营销。把他们招进来之后我们还得教他们游戏。”

“我记得有天早上听到一个产品经理在骂骂咧咧‘尼玛！我的电脑启动不了了！’我就走了过去，啥也没对他说，按了显示器上面的电源开关，然后走了。这些人大部分的技术水平就是到这个程度。”

但是市场与销售人员在公司的地位仍在与日俱增。“最初是产品开发人员来经营公司，所有产品决定自己说了算。然后他们开始请营销人员来做产品决定。我认为那样行不通，但毫无产品背景的人爬到管理层的比例仍然在大幅提高。”

这似乎决定了EA日后发展的形态。

13. 年货诞生

90年代初，三件大事促进了EA转型的加速，这三件事都互相关联，归根到底都是霍金斯的原因。

首先是霍金斯对于精确体育模拟游戏的追求，促使他与知名橄榄球教练约翰·麦登签约合作，由此诞生了EA史上最成功的体育游戏系列，那就是《麦登橄榄球》。

其次是EA正面挑战日本主机厂商，对世嘉MD进行了反向工程，从而在没有世嘉授权的情况下在其主机上推出游戏，实现了第三方发行商难以想象的利润水平。

最后是霍金斯带领发行商们揭竿而起，打破了日本人建立的权利金制度，打造了自己的游戏机，并因此离开了EA。之后的继任者们带来了新的管理理念。

MD版《麦登橄榄球》主策划斯科特·欧尔说：“90年代是EA大发展、大转型的时代。进入16位机市场是EA转型的开始，也是其主导游戏市场的开始。”

忠实球迷霍金斯强烈渴望与麦登合作，这相当于打了市场调研部门的脸。在用户调研中，他们发现“约翰·麦登橄榄球”这个名字是潜力得分最低的，甚至比“EA橄榄球”还要低。EA的市场影响力比麦登大，虽然他曾在十年前赢过超级碗决赛。但霍金斯认为与麦登合作，能够帮助EA树立一种游戏的权威性。麦登不玩游戏，但在橄榄球方面是绝对的权威，他能够想到的一些细节是EA的游戏开发者们学几年都想不到的。

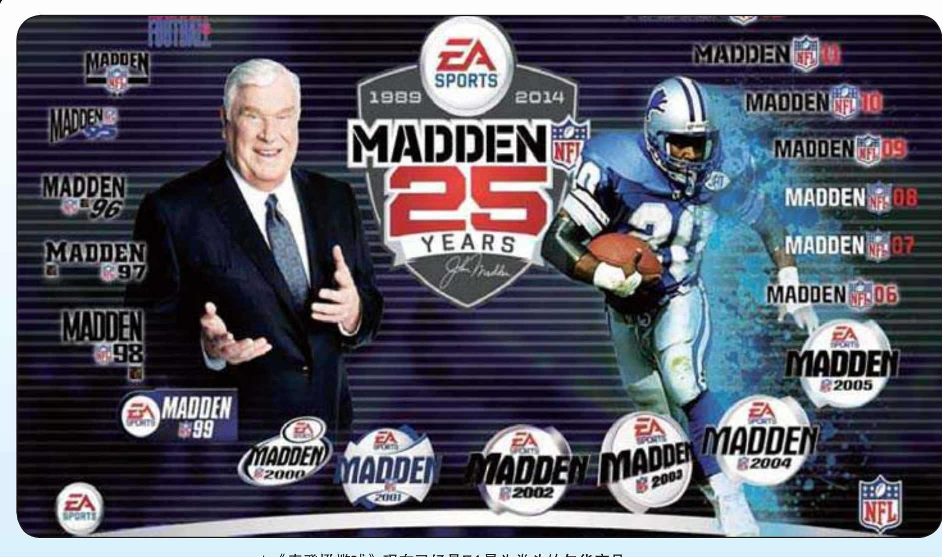
《麦登橄榄球》电脑版销量还算过得去，而真正的突破来自其家用机版。

但是深度参与EA体育游戏产品开发的夏伯特说，EA对于MD的反向工程破解起到了关键作用。因为那样EA就可以不通过世嘉的授权就为MD开发游戏，这样在之后的商业谈判中就比较有谈判的筹码。而且EA不用等世嘉给他发开发机，不用翻译开发文档，可以用自己开发的更高效的开发套件。这样EA就可以比竞争对手有明显的时间优势。

对于一直在电脑游戏领域活跃的EA来说，加入家用机游戏市场是革命之举，而更大的好处是之后不断推出的续作。实际上在《麦登橄榄球》成功后，EA仍然不知道下一步该怎么办，当时不仅没想过把它变成一个年货系列，甚至连续作的想法似乎也有问题。

“我们看到销量后觉得应该做续作，”戈登说。“但所有市场调研都说，体育游戏不能做续作。玩具反斗城那些零售商会说‘我们不会进货的，这只会让我们的老游戏卖不掉’。”

霍金斯与EA的最高制作人理查德·希尔曼都很喜欢一款叫做《Strat-O-Matic》的幻想体育战棋游戏，该系列每年都会给玩家寄出一套数值刷新的卡片。“大家会等一整个晚上，然后终于等到开新卡的时刻。”戈登说，“我们会看着彼此说，新赛季来了，有新的球员和新规则。我们买吧。所以我们也打算



▲《麦登橄榄球》现在已经是EA最为拳头的年货产品。

这么做。”

在此之前，没有人想过体育游戏可以系列化，而且还是每年一作。包括任天堂在内的很多发行商都推出过十分成功的体育游戏，但都是一种体育类型一款游戏，因为同样的玩法似乎没有再出续作的必要。戈登说，如果是按照普通市场调研的方法，当时认为需要开发《约翰·麦登橄榄球 2》的人一定是 0%。

约翰·夏伯特说，《麦登》的成功及其续作的发布，代表着 EA 黄金时代的开始。

“整个管理团队，包括我在内，都是很冒进的人。我们要做出伟大的成就。要开发伟大的游戏。我们要让消费者高兴。我们有了强大的游戏系列，怎么能不想着将其收益最大化呢？”

有了这个成功案例，EA 接着开始依葫芦画瓢，将其开发模式复制到其他体育类型：足球、冰球、高尔夫、篮球……EA 在不断扩张，收购了一个又一个工作室。

“老实说，程序员不足一直是我们的短板，”夏伯特说。“每个工作室永远都是缺程序员的。我们有的是想法，就是没办法实现。我们将招聘人数增加了三倍，尽可能招进来更多的优秀人才。”

扩张内部开发队伍的另一个原因是与第三方开发商合作很难保证进度，而按时发售对 EA 来说极其重要。

欧尔说，到了 90 年代末，EA 的企业文化转为稳健型，而此前直到霍金斯掌权的最后一天 EA 都一直是激进型。而随着 EA 对系列化、年度化战略的依赖，其对于创作者的重视程度也在不断下降。伯恩说：“80 年代我们的做法是一次有趣的实验，想要把他们当成摇滚明星。这当然有利于招聘顶尖人才。但事实是电脑程序员和美术以及策划们并非摇滚明星。我认为他们对消费者没有任何影响。”

14. 激情不再

当被问到 EA 为何背离当年初创时的理念，霍金斯的回答是：“因为公司成功了。”

霍金斯离职并创办 3DO 后，他说 EA 已经变成“一群西装男的天下”。霍金斯指出，EA 缺乏战略方向，所以对即将到来的挑战反应迟钝，比如互联网。在手游转型中，EA 也是步履蹒跚，只能用钱买市场份额。面对 Steam 等数字化发行平台的崛起，EA 也模仿着推出了自己的 Origin 发行平台，想要用自己庞大的产品线将该平台拉起来，可惜其用户体验并不友好，结果还是没什么存在感。

EA 从一家纯发行商，到以发行自研游戏为主，整个转型过程实际上也反映了从 80 年代到 90 年代业界的变化趋势。

“产品在公司内部开发的效率变得更高，”霍金斯说。“首先是有技术基础，比如体育游戏的底层引擎。这些游戏每年更新。维持授权关系是关键。可以说变成了一家工厂。”

无论霍金斯如何看待，在其离去之后才是 EA 发展最快的时期。公司规模越大，其所做的战略决定风险也就越高，一旦失败其公众形象的损害也就越大。这些都导致了大公司常见的保守主义。

即便如此，EA 的领导者们还是犯了很多重大错误。EA 没有预料到 Wii 的巨大成功，错过了一轮凶猛的体感游戏风暴。EA 的开发技术更新太慢，导致其总是落后于同时期的强劲对手。此外 EA 的危机公关也比较失败，以至于连年成为品牌形象最差的游戏公司之一。

霍金斯说：“我从旁观者的角度观察，‘他们是怎么败的？’答案是那些西装男。他们不是做产品的。他们没有办法像玩家们那样对产品本身有着由衷的热爱与激情。”

里奇·蒂耶罗说，1997 年他刚加入 EA 时，就觉得这家公司真是典型的崔普·霍金斯的性格，即过于注重体育，在很多方面都缺乏秩序。当时他和霍金斯吃了顿午饭。

“因为他是创始人，所以我想见他，就请他吃了顿午饭，”里奇·蒂耶罗说。“结果他一个人长篇大论说了两个半小时，我都没插话的份儿。毫无疑问，他是一个极其聪明的人，非常有激情。我觉得他生活在人们所说的现实扭曲地带里。和他一样的人还有史蒂夫·乔布斯等。”

但这种激情已经随着他的离开，从 EA 身上渐渐消失了。





▲EA在玩家们眼中最大的原罪之一，还是他们搞死了无数优秀的游戏工作室，把他们打散成了自己的开发力量，却没有让他们经典作品延续下去。

15. 没有如果

如今的EA早已没有霍金斯的影子。这是一家被续作主导的公司，其中很大一部分还是年度化的续作。它的品牌形象很差，每天都被无数网友鄙视。然而他仍然为几百几千万玩家提供优质的游戏体验，他一直在努力迎合消费者的需要，也在尽可能学习新的潮流，在研究玩家的行为。尽管他很少能够做出令人眼前一亮的创新。

对于EA的创新迟钝，宾·戈登给出了一个客观的回答："我的经验是，人们的理想主义在金钱面前往往站不住脚。我认为创新精神的削弱通常是从上至下的，是因为最高层开始拒绝接受风险，开始不再关注消费者。"

霍金斯曾经敢于挑战主机商，推出自己的游戏机。在他离开EA后，再也没有哪家发行商敢这么干。霍金斯说，当年他对MD进行破解，就知道"世嘉和任天堂将会磨刀霍霍，让我们再也不敢有下一次。"但他还是大胆地直面风险。

他知道索尼要进入游戏业，当时他就猜到未来还会有其他巨头进入，比如微软和苹果。他说："如果未来仍然是任天堂那样的封闭系统的商业模式，收取高额的权利金，那么我们应该想办法变成硬件商。问题是EA的规模不够大，不像微软或任天堂那样。"

霍金斯创立3DO后，拉里·普罗斯特与EA的董事们面临一个抉择：要用独占游戏支持曾经的老领导，还是全力支持他们更看好的索尼？最后他们选择了索尼。

而霍金斯说，当年他创办3DO，本意是将其作为EA的姊妹公司，两家公司利益互通，霍金斯本人当时仍是EA最大的股东，同时担任两家公司的董事长，而EA则是3DO最大的股东。但EA的其他董事们却想方设法摆脱3DO。霍金斯说，EA这么做确实创造了黄金十年，但对于整个业界却造成了长远的伤害。从此开发商与发行商们再也无力与主机厂商叫板，只能任人宰割。

"这一直是我所关心的一个问题，也应该成为每一个开发者、每一个开发或使用软件的人所担心的问题。如果这是一个开放的市场，有自由的竞争，一切都会更好。封闭的平台导致了很多问题。"

戈登对霍金斯的评价是"一个优秀的企业家，但只适合管理中小企业，而不善于管理大公司"。而拉里·普罗斯特则是一个训练有素的大型企业经理人，如今已跻身为奥委会主席。

如今霍金斯仍然是一个中小企业的企业家，他正在开发一款教育型游戏，教孩子们学习提高情商。他说游戏中的一些案例都是经验之谈，要是自己在年少时早点知道就好了。

说到现在自己与EA的关系，霍金斯表现得很平静，不过可以看出来，已经过了20年，他对此仍有怨言。

那么霍金斯有没有后悔过离开EA？

"是的，是的，"他说。"老实说，曾经我把它当作家族生意。我一直想像着能像沃尔特·迪斯尼那样，创立自己的公司，然后终身为之奋战。我真的没想过离开。"

如果他继续留在EA，或许今天被大家口诛笔伐的全美最差游戏公司，又会是另外一幅模样。



文 初心者 美编 NINA

うたわれるもの 偽りの仮面

2015.9.24

作为 Aquaplus 代表作之一的《传颂之物》，在时隔 13 年之后终于以 Aquaplus 20 周年纪念作品的形式推出续作《传颂之物 虚伪的面具》。虽然本作为系列三部曲的第二部，给玩家们留下了不少悬念，但其有着厚道的全语音和依旧出色的音乐和插图，以及宏大的故事设定，仍不失为一款小作坊出品的良作。而且这款游戏还是白金神作，奖杯迷们不妨一试。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

传颂之物 虚伪的面具	Aquaplus	策略角色扮演
PS4 うたわれるもの 偽りの仮面		日版
2015年9月24日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为7344日元		

基本操作

按键	文字冒险部分	战斗行动部分
方向键/左摇杆	选择项目	移动光标
右摇杆	–	转动视角
○键	文字快进	确定/预测*
×键	隐藏界面	取消
△键	自动模式	确认行动范围/切换单位
□键	–	显示单位情报（选中单位时）/显示全体地图（未选中单位时）
L1键	对话记录	光标移动至连击效果范围内的对象
长按L1+方向键	–	光标移动至可行动的单位
L2键	–	改变镜头位置
R1键	跳过对话	快进
R2键	–	行动倒退（50步）
OPTIONS键	系统菜单	系统菜单
触控板	–	切换行动顺序列表/切换自动连击

注：光标在移动范围外，或者是确认移动范围时，能够预测到达目标位置所需的回合数（敌我皆可预测）。对于有高低差，跟跳跃力有关联的地图，可以多利用该预测功能。

战斗系统

出击准备画面

战斗开始前的画面显示了胜利/败北条件。胜利条件包括了“歼灭敌方势力”、“击破目标（BOSS）”和“到达目标地点”等，目标地点会在地图上标注显示。按○键显示出击准备画面。





出击选择：○键切换安排单位出击或待机。

地图：△键显示地图，可变更我方单位配置。

单位菜单：□键打开单位菜单，可以看到单位的状态、连击、炼技、特性和装备。

系统菜单：OPTIONS键打开系统菜单，出击准备时可以使用BP加点和变更难度。

战斗开始：按下触控板开始战斗。

单位血条下方（长按 L1）会以数字表示所有单位的行动顺序，A 是当前行动的单位。

单位状态

在单位状态中比较重要的几项是：

素早さ： 速度。数值越高，就能越早行动。
跳跃力： 表示使用跳跃（ジャンプ）时能够跳过的步数。
气力： 使用连击时会积攒或者消耗气力，达到100时进入气力全开状态。

连击

连击是各个单位的固有技能，除了攻击之外还有回复、辅助和反击等类型的连击。提升等级就能学习到新的连击，而且连击的段数也会追加，从而变得更加强力。使用连击时画面上会显示圆环。圆环有两种（普通、蓄力），在单位菜单里面可以查看种类。

普通（ノ-マル）连击： 圆环会逐渐变小，在消失之前按○键可以接续连击。当圆环变到最小的时候按○键，就能发动会心攻击。
会心效果： 成功发动会心时会看到特殊的光圈，并且在战斗结果看到“会心”标志。而在连击的时机按下△键的话，会变成只使用会心攻击，但不能使连击持续下去。会心效果在使用攻击、反击和回复辅助技能时都能发动，而且敌方也会发动会心。
蓄力（チャ-ジ）连击： 圆环的周围有一圈蓄力槽，按顺时针方向蓄力。蓄力槽显示的时候，在蓄满之前按住○键之后松开，就可以接续连击。另外，在圆环填满的瞬间松开○键，就会变成会心攻击。同样地，采用△键的话就能放弃接续，而直接使用会心攻击。
自动连击模式： 如果对QTE感到繁琐，可以在选择连击时按下触控板，进入自动连击模式。这样连击就会自动接续，但注意不会有会心效果。

炼技

在遭受敌人的攻击时，单位有一定几率可以发动炼技，作为防御的手段。根据种类，炼技有着各种各样的效果。当敌人攻击的瞬间，如果有圆环显示，两个圆环重叠时按下○键即可发动炼技。注意通过装备获得的炼技是有每场战斗下的使用次数限制的，而角色等级提升习得的炼技大都没有次数限制。

简而言之，“连击”和“炼技”的作用时机是对应的，每一段的连击，如果对方有炼技可以发动，就有机会能够使出“防御”和“回避”等效果，使攻击者的连击伤害减弱甚至完全无效。此外，对于附带有特殊效果（反击/回避/防御无效）的连击，对方的反击/炼技也可能会失效。



秘传书

通过关卡时获得的秘传书在装备之后会给角色增加炼技。一些缺少炼技的角色不妨以此增强战斗力。

名称	效果	发动率	使用次数	积蓄气力	主线入手关卡	梦幻演武入手关卡
物理防御	减轻物理伤害	50%	4	10	3、8	–
物理防御 弐	减轻物理伤害	75%	4	10	10	–
物理防御 叁	减轻物理伤害	100%	∞	10	–	4
物理防御改	大幅减轻物理伤害	50%	4	10	6	–
物理防御改 弐	大幅减轻物理伤害	75%	4	10	12	13
物理防御改 叁	大幅减轻物理伤害	100%	∞	10	–	15
物理回避	回避物理攻击	50%	2	5	11	–
物理回避 弐	回避物理攻击	75%	2	5	13	–
物理回避 叁	回避物理攻击	100%	2	5	–	11
術法抵抗	大幅减轻法术伤害	50%	∞	10	9	–
術法抵抗 弐	大幅减轻法术伤害	75%	∞	10	14	1
術法抵抗 叁	大幅减轻法术伤害	100%	∞	10	–	8

气力全开

连击和炼技都有各自的“蓄气”和“耗气”数值，具体可以在连击/炼技的说明中查看。通过使用连击/炼技形成基本的气力循环，从而使用威力更大的段数。

在战斗中将气力积攒到100的单位，在行动时就会进入持续数回合的气力全开的状态，发动自身属性的加护效果，并且能够再次行动。这种状态下，连击所消耗的气力为0，而且战斗中所受的异常状态也会恢复。此外，如果习得了必杀技的话，就可以通过达成完整的连击，来发动单位固有的必杀技。发动必杀技之后气力归零，气力全开的状态也会结束。而根据单位及其属性的不同，气力全开的持续时间和增益效果也会不一样。

由此可见，气力决定了单位的输出效率，有时候还会因为气力全开而扭转劣势，而另一方面，敌人也会因为气力全开而威力大增，甚至因为这样而多出一个行动回合，所以玩家应该时刻留意并运用单位的特性和连击等手段，来增加气力的生成。

加护	属性	效果
土神之加护	土	减轻单位所受的伤害
水神之加护	水	对自身有利的效果持续回合数加倍，不利效果持续回合数减半
风神之加护	风	加快自身的行动速度
火神之加护	火	增加伤害输出
月影之加护	暗	气力的增加率上升
光辉之加护	光	体力回复量增加
天命之楔	无	异常状态的成功率和回避率上升



▲开始攻击前按□键查看结果预测，这时可以按○取消段位积攒气力。如果角色准备反击，也能通过取消段位来“取消反击”，这样能够避免触发对方炼技，从而抑制对方下回合气力全开的逆转。

特性

特性即习得之后就会持续发动的被动技能。主要用来减轻伤害和抵御异常状态，或者是提供队友增益。特性在升级时可以学到，而且通过装备品也能发动。需要注意的是通过装备获得的同一种特性，不论特性等级，均不能装备重复的两个特性（只有一个会生效），但可以通过让多名角色都装备同样的特性，从而使用周围队友获得重复的增益。

特性中有一种可以让邻接的若干名敌人陷入止步的状态无法离开，这时目标会显示“被ZOC”字样，但依然能使用技能战斗，直到把对方击倒。此外的应对办法是通过无视ZOC的特性穿越这些紫蓝色的区域，或者通过使用能把敌人吹飞的连击来远离。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

极意书

装备极意书能够追加特性，在主线关卡和梦幻演武关卡都能入手。其中类似“万死一生”、“穷死觉醒”和“死中求活”等特性都相当泛用，可以优先装备起来。

极意书	效果	范围	入手关卡
极意：毒抵抗	中毒的概率减少75%	自己	STAGE2 STAGE8
极意：气绝抵抗	气绝的概率减少75%	自己	STAGE10
极意：忘却抵抗	忘却的概率减少75%	自己	STAGE11
极意：钝足抵抗	钝足的概率减少75%	自己	STAGE8
极意：咒い抵抗	诅咒的概率减少75%	自己	STAGE9 STAGE14
极意：精神抵抗	精神异常的概率减少50%（精神异常即挑拨、恐怖、混乱）	自己	STAGE12 STAGE16 梦幻演武14
极意：万能抵抗	状态异常的概率减少50%	自己	梦幻演武10
极意：代谢活发	自身的能力下降和状态异常的持续时间缩短1回合	自己	STAGE3 STAGE15 梦幻演武8
极意：阳动の策	容易成为敌人的目标	自己	STAGE14
极意：隐密の策	不容易成为敌人的目标	自己	STAGE1 STAGE13
极意：火神信仰	火属性攻击的伤害减轻15%	自己	STAGE5 STAGE15
极意：水神信仰	水属性攻击的伤害减轻15%	自己	STAGE7
极意：风神信仰	风属性攻击的伤害减轻15%	自己	STAGE4
极意：土神信仰	土属性攻击的伤害减轻15%	自己	STAGE4
极意：水神信仰 弐	水属性攻击的伤害减轻30%	自己	梦幻演武3
极意：风神信仰 弐	风属性攻击的伤害减轻30%	自己	梦幻演武6
极意：土神信仰 弐	土属性攻击的伤害减轻30%	自己	梦幻演武15
极意：穷死觉醒	自身的体力不足25%时给予伤害增加30%	自己	STAGE7 STAGE13 梦幻演武15
极意：穷死觉醒 弐	自身的体力不足10%时给予伤害增加50%	自己	梦幻演武12
极意：死中求活	自身的体力不足25%时气力变成100	自己	STAGE9 STAGE15 梦幻演武14
极意：自然调和	属性活性时的能力值增加率增加10%	自己	STAGE5 STAGE12
极意：自然融合	属性活性时的能力值增加率增加30%	自己	梦幻演武9
极意：持久の心得	最大体力增加10%	自己	STAGE4 STAGE12
极意：会心の心得	攻击力增加10%	自己	STAGE5 STAGE14 梦幻演武10
极意：顽强の心得	防御力增加10%	自己	STAGE2 STAGE9
极意：俊敏の心得	速度增加10%	自己	STAGE6 STAGE13 梦幻演武7 梦幻演武13



极意书	效果	范围	入手关卡
极意：缩地の心得	移动增加1	自己	STAGE11 梦幻演武5
极意：跳跃の心得	跳跃力增加1	自己	STAGE7
极意：登攀の心得	能够爬上高低差更大的位置	自己	梦幻演武8
极意：落下の心得	能够落到高低差更大的位置	自己	梦幻演武2
极意：护身呼吸法	物理伤害减轻10%	自己	STAGE16 梦幻演武3
极意：精神一到法	术伤害减轻10%	自己	STAGE10 梦幻演武1
极意：万死一生	不能战斗时复活一次，体力为1	自己	STAGE8 STAGE16 梦幻演武7
极意：疾风迅雷	范围内的同伴的速度上升5%	自己的周围1格	STAGE6
极意：疾风迅雷 弐	范围内的同伴的速度上升5%	自己的周围2格	STAGE11 梦幻演武6

异常状态

连击、特性的技能效果，以及“阵”的地形效果等都会对单位造成增减益，在角色菜单的“状态”中可以看到增减益的来源和持续回合数。下面列出减益的异常状态效果。

图标	状态	效果
	毒	轮到单位行动时造成伤害，气力降低
	气绝	单位无法行动，其炼技和特性无效化
	忘却	连击的第二段及后续无法使用
	钝足	单位的移动力和跳跃力降低
	诅咒	单位无法回复体力
	混乱	无法操作，对其他单位随机攻击
	恐怖	无法操作，攻击附近敌人后逃走
	挑拨	无法操作，袭击挑拨的敌人

属性与天候

本作中存在 7 种属性，分别是依次克制的火、水、风、土，和互相克制的光、暗，以及无属性。属性对战局有着很大的影响。所有的单位都有其中的一种属性，打开系统菜单就能看到无属性之外的 6 种属性之间的相克相生关系图。而当前行动的角色和敌方单位之间的相克关系也会以“有利”和“不利”标示出来。

某些地图还会有天候要素，属性关系图上出现红圈标志的属性，就是受到天气影响而产生了活性化的属性。比如下雨天，水属性的单位能力会上升，角色相应的属性图标会闪烁。而随着时间经过，部分地图的天气还会发生变动。

天候	活性化
阳炎	火
雾/雨/雪	水
吹雪	水、风
强风	风
沙岚	风、土
浮灵	光
瘴气	暗



召唤、阵

有一部分单位可以通过升级而获得召唤傀儡的连击，也有一部分单位能够通过连击来设置“阵”。阵对进入范围内的敌我双方都有效果，在经过一定回合数之后就会自动消失。

名称	效果
烈火之阵	行动开始时造成伤害
风穴之阵	所受伤害增加
不动之阵	所受伤害减少
治愈之阵	行动开始时回复最大体力的20%
夜阴之阵	不容易成为敌人的目标



BP · 等级相关

在“战斗回想”和通关后的“梦幻演武”可以随意育成单位。每打完一个关卡，就可以获得 BP（ボ－ナスポイント）作为报酬。因此通过战斗回想理论上可以无限入手 BP，这里推荐效率较高的关卡 4 和关卡 11，只需要有足够的等级，去击破特定敌人即可通关。

在首次通过关卡的时候会有额外的初回经验值奖励。而再次挑战的时候则是只能靠攻击敌人来获取经验值。需要练级的话可以利用等级差，打高级敌人获取的经验值也越多。此外即便是团灭了再战也能继承当前的经验值，不必担心打不过。

角色能力

ハク



攻击性能一般，但对人型单位有加成。主要担当辅助角色，回复的同时可以增加气力和去除异常状态，尤其是增加气力的功能，对个别角色需要气力全开时非常有用。利用多种范围生效的特性，可以让附近单位战斗能力时刻得到提升。

●炼技

状态手当：回避物理攻击，而且回复自身的异常状态。



特性

士气向上：范围内的我方攻击力、防御力和速度上升。

失地回势：受到攻击时自身的行动顺序提前。

灵长の理：人型单位的攻击伤害减轻。

缘切り：对人型单位的攻击伤害增加。

起死回生：无法战斗时，满血复活一次。

战术指挥：范围内的我方不会进入精神异常状态（挑拔、恐怖、混乱）。

クオン



虽然不太耐打，但在前期是回复要员，中后期伤害输出和范围回复性能非常不错，顺带还可以施加增减益。尤其是连击可以吸收气力，特性能够让周围队友每回合增加气力，增加气力全开的机会。



●炼技

集硬：大幅减轻物理伤害。

内丹：减轻术伤害，并回复自身体力。

特性

勇气の瞳：能够无视敌人的 ZOC 进行移动。

气合浸透：行动开始时范围内的我方角色气力增加 10。

不挠不屈：受到攻击时，有可能增加自身的攻击力。

ルルティエ



防御力和体力高，而速度很低，凭借自愈能力充当肉盾角色，此外近战连击能够延迟敌人行动，连击“百合根”的范围攻击还有吹飞的作用。利用移动力和 ZOC 特性，可以冲到前线限制邻接敌人的行动。

●炼技

生命の鼓动：减轻伤害，同时自身的体力上升 25%。

危机感知：回避远程攻击，同时自身的移动力上升。

特性

怪鸟の啭り：使范围内的敌人速度减少 10%。

ぶち坏し：对障碍物伤害增加 50%。

斗志の瞳：在周围产生 ZOC，牵制邻接 1 名敌人。

自然治愈：行动开始时恢复自身的体力。

失地回势：受到攻击时自身的行动顺序提前。

ネコネ



远程法术攻击和回复角色，输出能力强，但自身比较脆弱。法术攻击的连击会制造烈火之阵和风穴之阵，法术回复则是不动之阵和治愈之阵。后期特性能够在一回合内同时使用攻击和回复法术，范围回复能力非常优秀，可以优先培养起来。此外**ネコネ**还能制造式鬼傀儡，用来吸引敌人攻击。

●炼技

式鬼计略：大幅减轻伤害，同时召唤式鬼。

特性

式鬼信托：行动开始时召唤式鬼。
攻防一体の构え：同一回合内能够使用攻击和回复的连击。

キウル

远程攻击要员，速度较高，物理攻击和法术攻击兼具。在不移动的情况下输出能力也会变高，可以将敌人吸引到攻击范围内再进行输出。此外也有提升防御和回复异常状态的技能“松笠”。

●炼技

应急手当：受到物理攻击时，回复自身体力。

状态手当：回避物理攻击，同时回复自身的异常状态。

特性

兽狩り：对动物造成的伤害增加 20%。
明镜止水：消耗的气力减少 25%。
不动连击の构え：没有移动时，可以使用两次连击。

アトゥイ



有 ZOC 牵制能力，连击的攻击力惊人，同时会对敌人造成能力减益，利用反击特性可以进一步增加输出。升级的 BP 可以专注投入到攻击之中。不过炼技发动几率不高，建议用高几率发动的装备进行弥补。另外后期特性使其能够一回合行动两次，可以用来适当后退救急。

●炼技

鼓舞：减轻物理伤害，同时自身的攻击力上升 15%。
流转：回避近战攻击，同时自身的防御力上升 15%。

特性

斗志の瞳：在周围产生 ZOC，牵制邻接 1 名敌人。
报复の技：一定几率发动反击。
战阵昂扬：击破敌人时，有 50% 的几率再次行动，但是通过反击击破敌人时不会发动该特性。
千里疾走の构え：移动后可以再次移动。移动后无法使用的连击也能使用，但第二次移动之后无法行动，且连击之后移动的情况下特性无效。

オウギ

速度和移动力都相当高的角色，利用特性从背后攻击可以增加输出。连击能够造成钝足、气绝和猛毒等异常状态，适合针对目标进行干扰，而且也是后期范围攻击的手段。



●炼技

圆环：完全防御近战攻击伤害，同时阻断对手的连击。

特性

影走り：能够无视敌人的 ZOC 移动，同时穿过敌人。
报复の技：一定几率发动反击。
暗讨ち：从敌人背后攻击时，造成的伤害增加 20%。

ノスリ

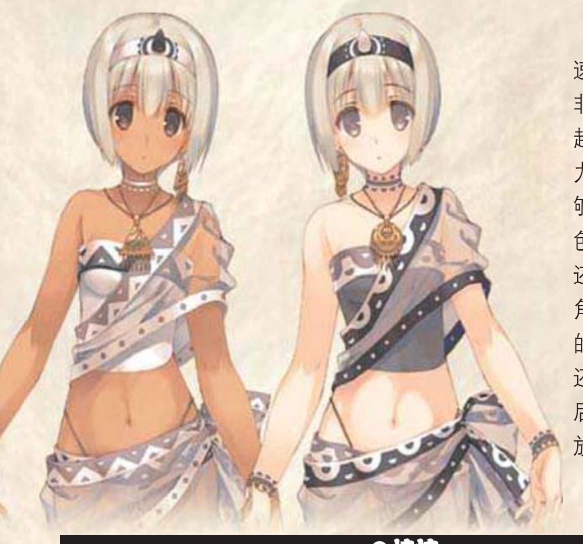


强力的远程攻击输出角色，攻击力和速度较高，但防御力和体力都比较低，需要避免被近身。连击有着直线范围伤害，“疾风怒涛”连击可以造成混乱，“落叶归根”连击有着自身回血和攻击上升、行动加速的增益效果。缺点是没有能够习得的特性，需要靠装备来弥补。

●炼技

远隔完全回避：回避远程攻击，同时阻断对手的连击。

ウルゥル·サラァナ



体力、防御力、速度和移动能力都非常低，但是有着超强的法术攻击能力和攻击范围，能够担当地图炮的角色。同时双子巫女还是惟一的暗属性角色，是某些关卡的输出要员。连击还带有多种属性，后期高段连击会释放出傀儡。

●炼技

奈落の残滓：大幅减轻物理伤害，召唤出**モスモス**。**モスモス**会吸收暗属性伤害。

先读み：回避近战攻击，同时阻断对手的连击。

特性

魂砕き：对神族造成的伤害增加 20%。

ヤクトワルト

有 ZOC 可以牵制敌人，战斗性能乍看起来很低，但其实连击“影松叶”的第三段会进入“拔刀”状态，此时炼技的发动几率和性能都会大幅上升，但是要注意继续连击到最后释放必杀的话就会解除该状态。此外由于特性可以增加队友炼技的发动率，不妨多派上用场。

●炼技

近接回避：回避近战攻击。

远隔回避：回避远程攻击。

特性

炼技诱导：范围内的我方单位炼技发动率增加 10%。

斗志の瞳：在周围产生 ZOC，牵制邻接 2 名敌人。

勇气の瞳：能够无视敌人的 ZOC 进行移动。

报复の技：一定几率进行反击。

マロロ

只在特定的关卡（Stage 2~4 和 11）加入队伍，除了为奖杯达成条件需要练到 18 级学习连击之外，不必费神培养。如果离队时带走了装备，可以在战斗回想里面脱下。

流程攻略

本作没有分支和多周目，只要一本道通关即可收全 CG。战斗部分因为有回卷功能，行动后按 × 键或者打开系统菜单均可随时悔棋 50 步（这样可以反复尝试直到成功会心），而且就算是团灭也能继承经验值重新挑战当前关卡，战斗也不会出现实力悬殊的情况，总体上难度并不高。不过初次挑战主线关卡时为了通关还是建议选择普通难度，因为初回经验奖励更多，而且在不使用战斗回想练级的情况下，中后期敌人的等级和威力都略高，困难难度的敌人数量会增加，需要练级时再选择战斗回想即可。另外，只要出场的角色都可以获得关卡初回经验值和 BP 奖励，应尽量填满出场队员。

01 试される觉悟

胜利条件	敌方势力全灭
败北条件	ハク或クオン无法战斗



主角拿着木棍基本等于没有战斗力，让**クオン**起手打到贫血之后去补刀即可。

顺带一提，本作的战斗动画虽然可以加速，但是就连 QTE 的时间也会被大幅缩短，除非是开启了自动完成 QTE 的功能放弃会心攻击，否则不建议打开战斗动画加速，而是用 R1 键手动调节。

02 害虫驱除

胜利条件	敌方势力全灭
败北条件	我方全灭

マロロ使用远距离的法术攻击，主角拿到了铁扇，攻击力提高后可以放心进攻。注意不要单独行动被围堵即可。

03 伏虫重来

胜利条件	将ボロギギリ诱导到白色方块部分，或者将其击破（获得特典）
败北条件	我方全灭

虽然胜利条件有“击破**ボロギギリ**”，但实际上要在战斗回想中才能达成。被它近身攻击了基本就是要挂的命，尽快往闪烁的白色方块区域移动（透明方块可以跳过），如果杂兵靠近了就让**クオン**清理掉。

04 贼と贼

胜利条件	击破モズヌ
败北条件	我方全灭



天气效果下，风属性获得强化，让**ルルティエ**冲到前面牵制敌人的行动，她的攻击能力拔群，完全可以把 Boss 之外的杂兵都清理掉。

05 最初の任务

胜利条件	击破モズヌ
败北条件	我方全灭

增加了强力的远程攻击角色**キウル**，在不移动的回合可以使用连击“伏龙梅”。兼具回复和法术攻击的**ネコネ**充当后卫。清理掉右方的杂兵后集中攻击 Boss。

06 爱の逃避行

胜利条件	敌方势力全灭
败北条件	ユウリ或アトゥイ无法战斗

这里我们需要保护**ユウリ**的安全。因为场地狭窄，可以把远程角色和治疗角色往中间安排好。另外要注意敌人直线型的范围攻击。右方的伤害输出交给**アトゥイ**、**ルルティエ**和**キウル**即可。

07 禁じられた火游び

胜利条件	击破ノスリ
败北条件	我方全灭

杂兵的伤害都较高，而射程超远的 Boss **ノスリ**尤其可能一击必杀，派**ルルティエ**加上**ネコネ**的防御增益上去牵制住再进行输出。

08 恶徳の荣え

胜利条件	击破モズヌ
败北条件	我方全灭

强力的队友**ノスリ**和**オウギ**加入了队伍，清理杂兵不成问题，但关卡目标的 Boss 会在受到一定伤害的时候撤退两次，分别到右上方和左上方，所以结果还是要几乎把杂兵都清理掉。要注意的是追击的路线，可以直接选择跳跃力高的角色爬上去，但也要预先让部分角色从左侧前进。Boss 反击较强，需要留意攻击结果预测是否有反击，另外这里有个奖杯，需要让 Boss 气力到 100 使出必杀技（直线范围），然后打它的斧头。

09 剑奴

胜利条件	击破ウズ-ルッシャ千人长，然后击破伟丈夫
败北条件	我方全灭

本关有两个阶段，新加入的双子巫女攻击范围很大，但是行动比较缓慢。第一个 Boss 千人长打死一次会 HP1 复活，然后进入第二阶段。继续把千人长打死，再在远距离干掉剑奴和伟丈夫。



10 囚われしもの

胜利条件	敌方势力全灭
败北条件	我方全灭

火属性强化的状态下**ノスリ**和**オウギ**的战斗力都更突出了，加上新队员**ヤクトワルト**同样是强力的输出角色，并没有什么难度的一关。

11 记忆の残照

胜利条件	击破タタリウンカミ；到达指定位置，或者全灭敌方势力
败北条件	ハク无法战斗

マロロ再次参战，然而随即会离队，所以并没有什么作用。Boss 的移动范围有限，但是会使用范围攻击，接着在目标旁边生成小的**タタリ**，甚至每回合回复大量 HP，显然难以直接击破获得奖杯。建议后期通过战斗回想再次挑战，轻松拿下。顺带一提，本关也是获取 BP 的捷径关卡。



使用预测功能小心前进，优先集中攻击左边的一只**タタリ**，就会发生事件，然后让攻击力高的远程角色到左上角打爆冷却管。最后使用范围攻击清理分裂出来的祟神，或者直接到达指定位置脱离战斗。

12 邂逅

胜利条件	敌方势力全灭
败北条件	我方全灭

本关地图狭长，移动力较低的角色难以派上用场，准备阶段适当安排好位置，让输出要员尽早往前移动。此外左方的弓箭手攻击力不低，飞行单位移动范围广，最好逐个消灭了才推进，或者适当后撤回血。

13 もののふ

胜利条件	敌方势力全灭，之后击破クロウ
败北条件	クオン无法战斗

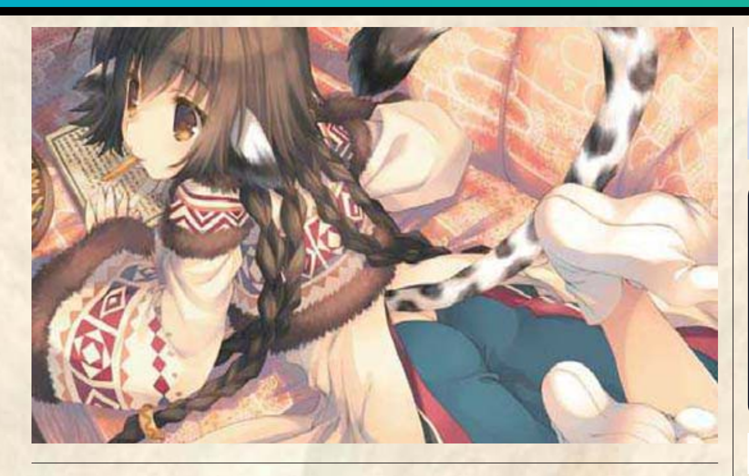
不要忽视第一阶段的杂兵，血量较低的话容易被弓箭手和飞行单位秒掉。第二阶段**クロウ**出现，先把杂兵清理掉。他的特性会在受到攻击时加快自己的行动顺序，并且会使出范围攻击的必杀技。好好利用风属性单位以及双子巫女增加输出。

14 影

胜利条件	敌方势力全灭
败北条件	我方全灭



第一阶段小心属性相克，交战的位置移动困难，可以让辅助角色预先布置好阵来降低伤害。全灭一次敌方之后敌人变身，范围攻击威力很高，要注意站位。双子的输出能力在接下来的关卡都有奇效，队友的特性可以优先照顾她们，另外这关的范围回复也很有必要，可以让**ネコネ**站中间两头照应。



15 救出

胜利条件	敌方势力全灭
败北条件	我方全灭

小心左右两边各有咒兵会释放自爆娃娃靠近，虽然不致命但会有范围伤害，应优先用远程攻击打掉。此外左侧下楼梯可能会被对方 ZOC 堵住，可以让免疫的角色穿过去夹击。

16 覇者たるもの

胜利条件	击破ヴライ
败北条件	オシュトル无法战斗

此战 Boss 火属性范围攻击很强，而且还有反击，给主力队员事先装备好火神信仰、物理防御、术法抵抗和万死一生等增加存活能力。**オシュトル**虽然是贫血状态，但我们是无法为他回血的。由于地形阻隔，Boss 下来之后可能会将近战角色吸住无法离开。建议把周边杂兵逐个清理之后，让傀儡靠近吸引 Boss 下来集中攻击。

17 武頼

胜利条件	击破ヴライ
败北条件	我方全灭

变身后的**ヴライ**范围攻击更强了，而且范围攻击之后还会留下 3 格范围的烈火之阵，每回合造成伤害。小心别让太多人抱团被它靠近后的 ZOC 吸住。伤害输出方面以双子为主，其他远程蓄好必杀即可。

通关后

通关后鉴赏模式开启声优评论，读取通关存档可进入梦幻演武练级并获取更高级的装备。梦幻演武难度较高也更有特色，全部通过后可开启一张隐藏 CG。



奖杯攻略

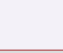
本作并没有分支和多周目，全部剧情跳过通关耗时在 20 小时以内，就算看完全语音剧情也不过 40 小时左右。在通关之后进去 CG 和音乐鉴赏模式，以及战斗回想，读取通关存档挑战完梦幻演武拿到初回经验奖励，再花点时间练级，基本上就可以拿到白金奖杯。不过有部分奖杯的达成条件可能会被忽略，比如"连击百识"和"奥义百识"，具体请参照下面奖杯详解。

奖杯总数	44	铜杯	29	银杯	11	金杯	3	白金	1

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	有
奖杯Bug	无
特殊需求	无

奖杯详解


采配をふるうもの  白金
解锁条件 获得全部奖杯


物语の始まり  铜杯
解锁条件 看过开头动画


試される覚悟  铜杯
解锁条件 完成剧情"被考验的觉悟"

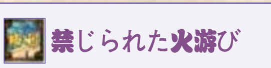

害虫駆除  铜杯
解锁条件 完成剧情"驱除害虫"


伏虫重来  铜杯
解锁条件 完成剧情"伏虫重来"

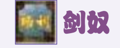
賊と賊  铜杯
解锁条件 完成剧情"贼与贼"

最初の任務  铜杯
解锁条件 完成剧情"最初的任务"

愛の逃避行  铜杯
解锁条件 完成剧情"私奔"


禁じられた火遊び 铜杯
解锁条件 完成剧情"禁忌的游戏"

悪徳の栄え  铜杯
解锁条件 完成剧情"背德的繁荣（悪徳の栄え）"


剣奴  铜杯
解锁条件 完成剧情"剑奴"

囚われしもの  铜杯
解锁条件 完成剧情"被囚之物（囚われしもの）"

記憶の残照  铜杯
解锁条件 完成剧情"记忆的残照（記憶の残照）"

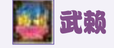
邂逅  铜杯
解锁条件 完成剧情"邂逅"

もののふ  铜杯
解锁条件 完成剧情"武士（もののふ）"

影  铜杯
解锁条件 完成剧情"影"

救出  铜杯
解锁条件 完成剧情"救出"

覇者たるもの  铜杯
解锁条件 完成剧情"身为霸者（覇者たるもの）"


武頼  铜杯
解锁条件 完成剧情"武赖"



偽りの仮面 银杯
解锁条件 进入结局




巨虫讨伐 铜杯
解锁条件 打败敌人“ボロギギリ”

取得方法 巨虫在主线 Stage 3，剧情时无法击败。要在游戏后期或通关后，进入战斗回想，选择 Stage 3，打败巨虫。




武器破坏 铜杯
解锁条件 破坏“モズヌ的斧头（モズヌの斧）”

取得方法 主线 Stage 8 以及梦幻演武 Stage 3 的 Boss モズヌ在释放必杀技之后斧头会掉在地上。注意要靠肉盾让 Boss 的气力蓄满到 100，等他放完必杀将斧头破坏即可。



崇神击退 铜杯
解锁条件 击败敌人“崇神（タタリウンカミ）”

取得方法 进入战斗回想，打败主线 Stage 11 的崇神。




连击の嗜み 铜杯
解锁条件 成功使出连击




炼技の嗜み 铜杯
解锁条件 成功使出炼技




会心の技あり 铜杯
解锁条件 成功使出会心一击




连击极めたり 铜杯
解锁条件 使用了必杀技



备えあれば忧いなし 铜杯
解锁条件 装备持有物



锻练の成果 铜杯
解锁条件 使用了成长点数



战斗回想 铜杯
解锁条件 进行战斗回想



用语辞典 铜杯
解锁条件 阅读了用语辞典

取得方法 在系统菜单进入用语辞典。



お相手致す 银杯
解锁条件 利用 ZOC 阻止了敌人移动



敌阵突破 银杯
解锁条件 突破了敌人的 ZOC

取得方法 オウギ的特性可以穿过敌人的 ZOC 进行移动。



弱点见抜いたり 银杯
解锁条件 对敌人的弱点属性进行攻击

取得方法 行动时针对“有利”的敌人进行攻击。



我田引水 银杯
解锁条件 对自身使用了连击

取得方法 在使用回复等技能时即可连击。



其れは梦か幻か 银杯
解锁条件 挑战了梦幻演武

取得方法 通关后读取通关存档进入梦幻演武。



达人の技 银杯
解锁条件 成功输入 100 次会心攻击



追忆の时 银杯
解锁条件 看过全部事件 CG

取得方法 通关后进入 CG 鉴赏模式。



万感の音 银杯
解锁条件 听过全部 BGM

取得方法 通关后进入背景音乐鉴赏模式。




连击百识 银杯
解锁条件 使用过全部主要角色的连击

取得方法 除 DLC 以外，角色的连击菜单下的所有招式段数都要使用过，平均在 30 级时就会学完所有连击。注意有些连击容易被忽略。主线 Stage 1 时主角用木棒的“殴打”连击、マロロ升到 18 级（主线 Stage 11 后）学满的连击、其他角色的所有反击都算连击。比如ヤクトワルト“影松叶”第三段拔刀状态下出现的反击容易被漏掉。另外远程的ノスリ有一招近战连击“疾风怒涛”也可能会漏掉。以上均可在战斗回想打开自动连击功能快速补完。



奥义百识 银杯
解锁条件 使用过全部主要角色的必杀技

取得方法 30 级左右主要角色（マロロ除外）的必杀技都会学到，查看连击菜单下有“必”字的都算。DLC 的人物不必刷出必杀技。推荐在角色升级出现必杀时就尽快用一次必杀。如果要补漏，可以到主线 Stage 17 打最终 Boss，所有成员一进去气力几乎全满，在ハク和クオン的辅助下两回合内基本全员都能气力全开，然后就用回卷功能，把所有角色的连击都使一遍，看完必杀技即可。



修练の极 金杯
解锁条件 单位达到最高级

取得方法 建议选普通难度通关，每场战斗都让出场成员填满取得初回经验奖励，梦幻演武之后优先选取高级角色去攻击高级敌人。



十人抜き 金杯
解锁条件 使用 1 人击败 10 个敌人

取得方法 推荐在战斗回想的 Stage 11，打破阀门后优先使用双子巫女群体攻击清理敌人。




古今无双 金杯
解锁条件 击破敌人数超过了 300





TEARAWAY UNFOLDED

原本在PSV平台发售的《撕纸小邮差》以加强版的形式移植到了PS4上，虽说是移植，但是画面的表现力十分出色，同时对应了DS4手柄的操作，各种细节都十分用心。内容方面更是在PSV版的基础上增加了不少的关卡和新要素，不过这也使得本作的奖杯难度比PSV版更上一层楼。

撕纸小邮差 拆封	SCE	动作
PS4 Tearaway Unfolded		中文版
2015年9月8日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为241港币		

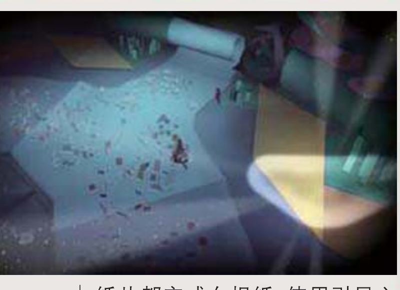


系统

操作

键位	功能
○	确定/放下捡取起来的东西
○+左摇杆	翻滚
×	跳跃/返回
△	拿出相机/（在菜单页面下）游戏设定
□	进行对话/捡取/投掷
L2	发出引导之光
R2	发出引导之光
R3	打扮邮差
方向键↑	让引导之光重新对准屏幕中央
方向键↓	打开松鼠指南（帮助菜单）
右摇杆	控制视角
左摇杆	移动
OPTION	打开菜单
按下触碰版	打开红色礼物盒
触碰板	按照手指所划的方向刮风

引导之光



按住L2键或R2键可以发出引导之光，利用体感来控制光线，按下方向键↑可以让引导之光重新对准屏幕中央。可以用来照亮报纸将它们移除，还能够用来催眠碎纸怪、让植物成长以及引导小型生物。

当碎纸怪出现时会把周围的纸片都变成白报纸，使用引导之光可以将它们恢复原样。

菜单



按下↓键就能够打开松鼠指南，也就是我们常说的帮助菜单，在里面可以查看游戏帮助。按下×键返回时就会进入菜单，在里面可以查看游玩进度和收集

战斗

在冒险路上玩家会遇到各种各样的敌人，这时候就要使用各种方法将它们干掉。



地鼠和松鼠

在各地图里有着地鼠和松鼠，玩家可以将它们捡起来投掷出去。地鼠不会逃走，而松鼠则需要玩家追上去之后才能抓住。

其他待办事项

也就是俗称的“支线任务”，和居民对话可以领取，在不同的章节会有不同的“其他待办事项”，需要玩家达成各种各样的条件来进行完成。完成任务之后可以打开居民身边的蓝色礼物盒。



切割垫

在剧情里，玩家需要使用触屏板来绘制各种道具，绘制的时候需要一笔画出来，绘制完成之后再添加装饰。

将引导之光移动到图案上按下R3可以翻转图像，按下△键可以所选的删除图像，使用使用引导之光选择图案之后可以使用六轴机能来调整角度。

按下R1可以进入裁纸刀模式，使用左摇杆和○键来将纸张裁剪成自己喜欢的样式。



刮风



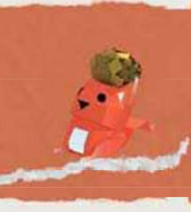
用手指轻抚触碰板，风就会按照玩家所划的方向进行刮风，刮风可以吹走乌鸦或者打开封锁起来的道路。顺着碎纸所在的方向前进，用风刮起地面之后就能够打开道路。



向前投掷



让角色捡取物品之后，将手柄立起来，让摇杆正对着我们自己的脸，等画面出现波纹时按下□键就能够将邮差手中的东西吸入手柄之中，之后使用手柄的体感功能对准画面指定的方向，用手指划动触碰板就能够将东西发射出去。可以用来砸开无法打开的门或者用来攻击敌人。



弹动鼓面



看到斑点纹样的图案时按下触碰板就能够弹动鼓面，有时候是用来弹跳至上层，有时候是将鼓面上的东西弹下来，探险路上的各种机关都少不了鼓面的存在。

敌人类型

碎纸怪

最常见的敌人，将其干掉的方法也有很多，可以向它们扔东西、利用引导之光的催眠能力让它们落入悬崖，或者是利用翻滚和吹风让它们暂时昏迷，然后将它们捡起来砸碎或者砸向其他的敌人。

叠罗汉碎纸怪

多个碎纸怪叠在一起，没有什么特殊能力，可以利用翻滚将它们打翻之后当做普通的碎纸怪来对付。

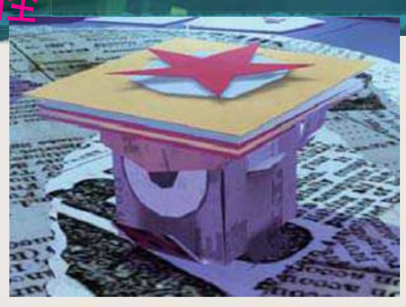
高跷碎纸怪



如同长脚蜘蛛一般的碎纸怪，能够使用远距离攻击，在昏暗的环境下对它们使用引导之光的话可以让它们去攻击其他敌人。打败它们的方法是向它们砸东西或者利用翻滚将它们打翻在地之后当做普通的碎纸怪来对付，不过翻滚时不把握好时机的话会被它们踢飞。

弹跳碎纸怪

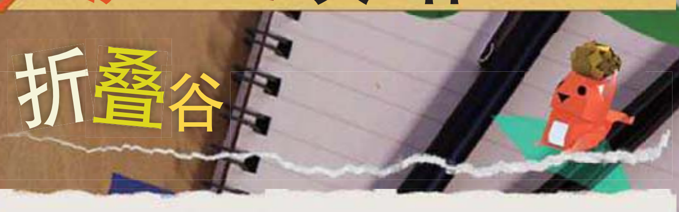
头部有着弹跳板的碎纸怪，不会受到风力或引导之光的影响，打败它们的唯一方法就是跳到它们的头上，等它们翻身倒地之后按一下触控板即可。



飞天碎纸怪



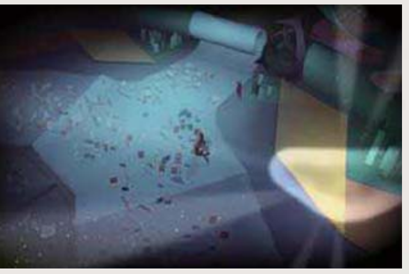
能够飞在半空中的碎纸怪，对付它们的最好方法就是利用引导之光让它们撞上墙壁，当然也可以将它们催眠之后用东西来砸。



流程攻略

折叠谷

立石阵





一开始要选择性别，之后在剧情提示下长按L2或R2。剧情之后要选择性别，长按住L2或R2开启引导之光，将手柄移动至对应性别的邮票上后邮票会吸附上来，将其移动到信封上就行了。

使用引导之光照到三颗幼苗上，并利用引导之光来指引角色，然后走到尽头的卷纸处就能触发下一阶段的剧情。发动引导之光后就会继续剧情，这时候可以用左摇杆来控制角色进行移动了。来到尽头使用引导之光开路，前进到尽头后触发剧情，出现敌人“碎纸怪”，进入战斗教学，将引导之光照射到碎纸怪身上可以将它们催眠，将它们吸引到左边的洞穴里就行了。

接下来要将所有的住民都救出来：在左边将碎纸怪引导井口里；在附近的双层楼使用引导之光击退触手；在右边使用引导之光将纸卷起来干掉碎纸怪；在入口附近使用引导之光照在石头的蔓藤上，等石头掉下来就行了。

干掉所有碎纸怪之后继续前进，在道路尽头和地鼠对话进行“其他待办事项”的教学，后将三只地鼠投进篮板后就能完成任务。

从地鼠身后的上坡可以进入到下一个区域，在尽头触发剧情进行邮差装扮的教学。

跟着碎纸继续前进，来到尽头的话剧院，在主舞台触发剧情，将引导之光一直照射到演员身上。前往后台，使用周围的苹果将箱子上的障碍物去除。接下来进入绘图阶段，在触屏板上画出王冠的样子，完成后将王国收到信封之中，再给松鼠王戴上。跟着它一起进入下一个房间，使用引导之光将白报纸都还原成原来的样子。之后获得相机。继续前进进入“丰收果园”。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

丰收果园

一路上使用引导之光开路，来到尽头会看到鼓面，站在鼓面上按下触碰板可以将角色弹至高处。来到尽头触发剧情，使用触屏板可以切换背景，给松鼠照一张相就行了。



继续前进之后需要捡取果实来攻击碎纸怪，攻击一只碎纸怪之后其他两只就会跳过这边来，这时候将它们一起解决掉。来到悬崖边按下触碰版将苹果从鼓面上弹下来，这时旁边的松鼠就会将它扔过来。往回走来到中途路过的金色水池，将苹果扔下去后既能够上到高处。

前往高处来到中间的一个宽阔处，如果在中间的鼓面上跳的话就会出现三只碎纸怪。继续往前进，这时又要扔苹果，来到尽头时可以发现那里有不少苹果，当苹果掉落到鼓面上时就将它弹起来，只要弹到管子旁边的滑台上，苹果就能够落下来了。

来到前方发现没有路，使用引导之光照射左边的植物，植物就会吐出苹果，苹果落入池子里之后又能够继续前进了。上到高台之后又需要利用到植物，当植物吐出苹果之后苹果会落在鼓面上，弹一下鼓面苹果就会落到角色面前，将苹果扔到池子里就能继续前进。来到一个宽敞处后就会出现碎纸怪，需要注意两只食人花，别站在圆圈上面就行了，将碎纸怪解决掉之后继续前进。

来到一个有三个居民所在的广场，直接走左边可以触发剧情，当然，就算不触发剧情也能够继续前进，将三个苹果分别扔进三个池子里，顺着碎纸来到最后的派对会场，将敌人全部干掉后将苹果扔进池子里，前进至岔路后往右走触发剧情，之后能够使用 × 键来进行跳跃了。来到尽头乘坐缆车来到下一张地图。



花柱原野

顺着路前进触发剧情，需要画蝴蝶的半边翅膀。继续前进会遇到一只猪，帮它把左眼缩成正常大小，剧情之后可以跳到它的身上骑猪，沿路会遇见一些敌人，想要解锁奖杯“火腿开攻”的话就骑着猪将它们撞翻吧。路上的箱子和栏杆可以撞坏，继续前进会遇到新的敌人“叠罗汉碎纸怪”，直接将它们撞翻即可。



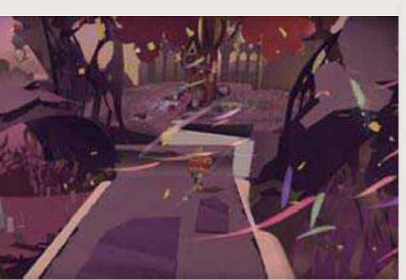
过桥之后没有了阳光,这时候需要利用引导之光来开路了,穿过洞穴之后敌人就会出现,来到屋子前触发剧情后结束骑猪模式。



顺着路来到开阔处触发剧情，靠近右边的屋子会继续触发剧情，和门前的居民对话后前往荒原夺回钥匙，沿路一直前进就行了。

雨神荒原

进入荒原之后触发剧情，画一片云之后就可以使用触碰板来刮风。继续前进后会出现需要按照指定风向刮风才能打开的路，顺着路来到尽头会看到一个红色宝箱，打开宝箱之后会出现碎纸怪，当它们跳起来之后刮风就能把它们砸晕或者吹入悬崖。顺着碎纸所在的方向继续前进。





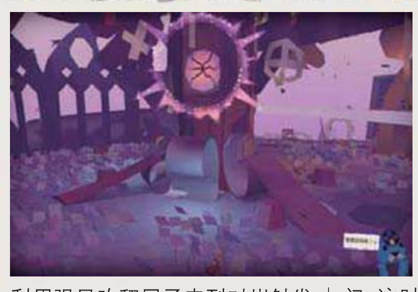
进入一扇门之后就会来到一旦吹风就会翻转地板的区域，周围会出现碎纸怪，将碎纸怪引到地板上，然后让角色退到不会翻转的地板之后吹风就能够将它们干掉。

来到对岸之后顺着碎纸的方向来到一个大木桶，让角色踩在大木桶上，使用吹风让木桶滚动，来到对面继续前进又会进入一段需要按照指定风向刮风才能打开的路，期间会出现一些碎纸怪,来到尽头踩着木桶来到对岸。

进入一个房间之后用风将屋顶吹翻，然后就会出现 4 个碎纸怪，将它们干掉后就能继续前进。往前走就会进入一旦吹风就会翻转地板的区域，但是这次有乌鸦的干扰，所以只能尽量踩着安全的地点前进，中途的一些区域会出现碎纸怪。靠近一个大屋子会触发对话，上到屋子顶层，



利用强风吹翻屋子来到对岸触发剧情开启向前投掷系统，将手柄

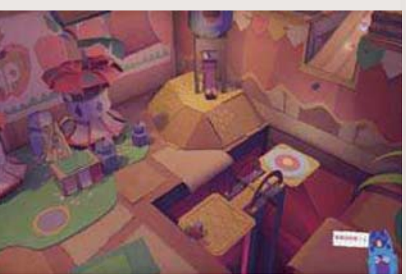


对准乌鸦后想着乌鸦所在的方向投掷石头。

之后按照教程，将松鼠吸入手柄之中，移动到大树开裂的地方将松鼠发射出去，最后触发剧情，继续前进，路上会遇到几扇有裂缝的大门，这时候就需要用到向前投掷将门给砸开。沿路返回花柱原野。

谷仓

在路上捡取东西将屋子的门砸开，进入谷仓。来到房间深处后将一颗果实打在下坡前的弹簧上，首先清除障碍，然后让角色站在清出来的位置，再捡取一个东西砸在弹簧上就能继续前进了。中途会遇到挡路的花椰菜，连续弹动鼓皮将花椰菜弹起来开出一条道理。顺着路前进会触发剧情，需要画出稻草人的头。画完后继续前进，会遇到挡路的花椰菜，连续弹动鼓皮打开通路。





往前走会遇到一群碎纸怪，将它们干掉之后往上走可以遇到松鼠王，将松鼠王吸入手柄之中可以无限发射果实。进入漏斗里之需要靠发射果实来不断打倒途中的敌人和打开开关，当角色路过鼓面上时要将角色弹到对面。

来到对面之后就能够学会翻滚。打开上方的出口，从左边的白洞来到上层，跳到右手边的洞里之后就会从右边的洞里出来，利用这个特性进入出口。

利用翻滚将箱子打破继续前进，来到上面之后就会遇到新的敌人“高跳碎纸怪”，可以利用翻滚将它们的腿打掉，也可以使用引导之光让它们对付其他敌人。来到上层往左边继续前进，与老鼠对话触发剧情后会出现一堆碎纸怪，将它们干掉后从老鼠旁边的小洞里进去。来到一个较大的房间会出现 3 只高跳碎纸怪，干掉之后直走前进来到上层，利用果实砸开箱子。再往前走就遇到花椰菜，这时要做的是一边将花椰菜弹到对面，一边使用果实砸圆形开关，让花椰菜落到左边的篮子里，达到一定数量之后路就会打开了。

往前走一段路后会进入传送带，从后半段开始会出现压人的

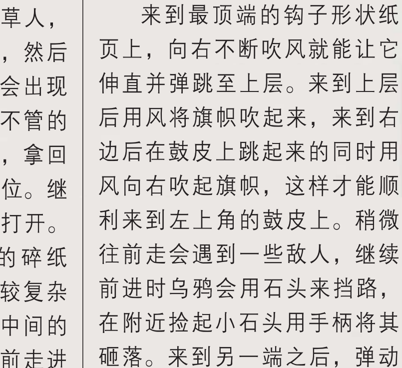


机关，走过压人机关之后往前走，在中间一段传送带上会出现鼓皮，弹上去后就能够看到记录点。乘坐电梯来到上层，利用引导之光点燃蜡烛之后触发剧情，给稻草人画一张脸，选择“高一点！”之后继续剧情。往上走用稻草人的头砸开屋顶，回到花柱原野，来到瀑布前将稻草人的头放回原位，进入绞架山峰。



绞架山峰

沿路前进，遇到稻草人触发剧情，来到桥边，将稻草人的头放回原位，过桥之后往左走，把风往前后或者左右吹，让高台移动到底层，走到中心之后停止吹风就能够导航到高层了。来到上方后往右走，用风把台阶给打开，来到高台之后走往墙角，不停向左边刮风把旗子吹起来，通过旗子来到另一端。继续前进时又要在旗子上走，需要先往左边刮风，来到中间的落脚点之后再往右边刮风即可来到对岸。



来到高台后遇到稻草人，用向前投掷将冰笼砸开，然后将松鼠扔上去，紧接着会出现两只高跳碎纸怪，放着不管的话松鼠也会想办法解决，拿回稻草人的头之后将其归位。继续前进，用果实将屏障打开。继续前进会遇到大量的碎纸怪，干掉后来到一个比较复杂的场景，左右吹风切换中间的纸页即可来到高处。往前走进入山洞，使用引导之光消除障碍，穿过山洞后会遇到新敌人“弹跳碎纸怪”，战斗方法是跳到它们身上，等它们昏迷之后按一下触碰板。战斗结束后走出山洞。来到最左面找到稻草人的头，将其吸入手柄之中后从旁边的小洞回到之前的位置，将它的头归位后继续前进。

来到最顶端的钩子形状纸页上，向右不断吹风就能让它伸直并弹跳至上层。来到上层后用风将旗帜吹起来，来到右边后在鼓皮上跳起来的同时用风向右吹起旗帜，这样才能顺利来到左上角的鼓皮上。稍微往前走会遇到一些敌人，继续前进时乌鸦会用石头来挡路，在附近捡起小石头用手柄将其砸落。来到另一端之后，弹动鼓皮将果实弹下来，砸开中间的机关，再解决掉中间的两个敌人，向左吹风将纸页放下就能前进了。来到中间之后享有吹风拉开纸页来到对面，会遇到一堆敌人，将敌人干掉后把稻草人的头归位。再往前走又遇到一批敌人，干掉后触发剧情，前往山顶触发剧情，按照剧情提示操作之后本关结束。

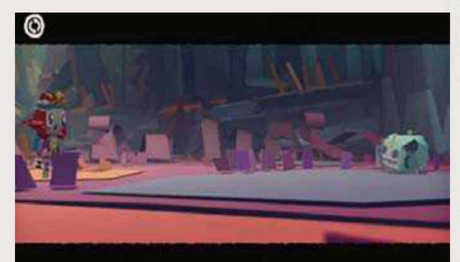






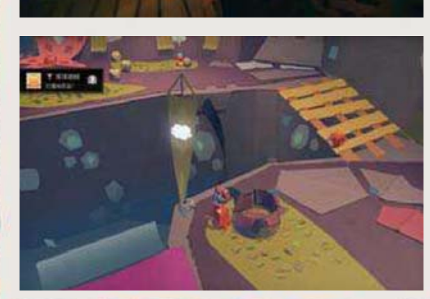
索各港

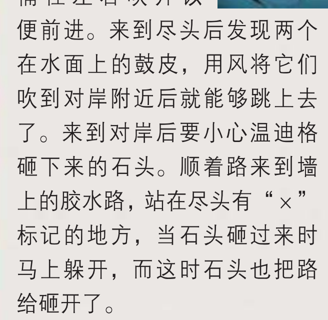
坠落点



往森林里走后触发剧情，出现碎纸怪，将碎纸怪全部干掉之后“朋友”加入队伍，“朋友”的作用是可以吃掉挡路的大纸球。继续往前走之后会出现胶水路，小邮差可以直接在胶水路上行走，但是其他角色（包括碎纸怪）都不行，想要顺利过去的话就得先把对面的敌人都解决，这样的话通路才会出现。继续往前走会看到一个水池，要小心别站在荷叶上，否则会被食人花直接一口吞了。从右边的装置来到上方，方法就是直接站在装置的正中间。来到上方后路上会遇到一批敌人，如果不想自己打的话可以利用引导之光把它们引诱到食人花下方。

继续前进之后朋友会被带走，往上走干掉敌人之后要给朋友装备和起名字，默认名字就是“朋友”。前方的道路会有好几处胶水路，由于朋友走不过去，最好的方法就是把它抱在手上或者吸到手柄之中。来到尽头会看到一只松鼠，把朋友送到高台上吃掉纸球后就能打开道路，使用引导之光指引朋友前进。在途中朋友那一方会遇到碎纸怪，利用引导之光和向前投掷来干掉它们。紧接着朋友会进入到小黑屋之中，利用引导之光和弹动鼓皮来让朋友抵达出口，之后我们这方的道路也会跟着一起打开。





继续前进之后朋友就会被抓走，朋友离队。来到尽头与松鼠们一起与碎纸怪战斗，战后制作一枚勋章，往前走进入“纸海湾”。

纸海湾

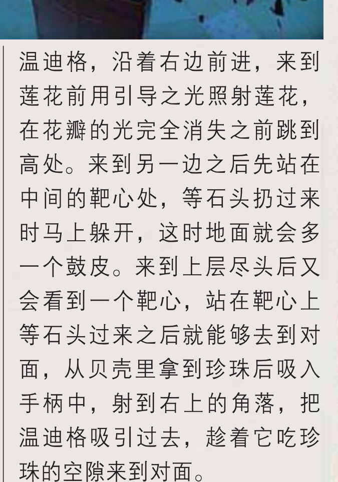
沿路来到海边，需要注意的是一旦沾到海水就会立刻死亡，解决海浪的方法只有一个，那就是快速吹风，一旦速度慢下来海水就会涌上来。沿路来到另一端的海边之后会出现碎纸怪，这时无法往回走，对着对岸不断吹风破开大海前进。来到对岸的高台，路上会有碎纸怪出现。用风吹高台上的纸张，这样就能够让纸张变成纸飞机，抓起纸飞机后吹风就能够在空中飞行，飞行时吹风的话能够加速。





进入港口后先到中层左边的屋子里和NPC对话画纹身，然后就能够进入酒馆了。上到酒馆最高层的门帘后触发剧情，继续前进来到温迪格裂。

温迪格裂谷



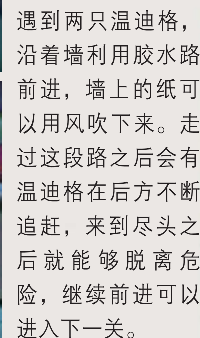
继续前进会遇到新敌人“温迪格”，这种敌人无法打倒，所以遇到的时候只能逃跑。穿过洞穴后来到小道，使用吹风将木桶往左右吹开以便前进。来到尽头后发现两个在水面上的鼓皮，用风将它们吹到对岸附近后就能够跳上去了。来到对岸后要小心温迪格砸下来的石头。顺着路来到墙上的胶水路，站在尽头有“×”标记的地方，当石头砸过来时马上躲开，而这时石头也把路给砸开了。

走过一段鼓皮路之后来到另一端，这时候需要全速前进，因为后方的路开始坍塌。再往前走是需要在高台上通过鼓皮来跳跃前进，也是要全速前进，第三段路是需要将原木吹到右边之后来继续前进。再往前走又是一段鼓皮路，不过这时候需要一边前进一边吹风将鼓皮上的纸页给掀开。继续前进后又是一段崩塌地带，来到尽头后落入地底。

来到地底后往前走会遇到温迪格，沿着右边前进，来到莲花前用引导之光照射莲花，在花瓣的光完全消失之前跳到高处。来到另一边之后先站在中间的靶心处，等石头扔过来时马上躲开，这时地面就会多一个鼓皮。来到上层尽头后又会看到一个靶心，站在靶心上等石头过来之后就能够去到对面，从贝壳里拿到珍珠后吸入手柄中，射到右上的角落，把温迪格吸引过去，趁着它吃珍珠的空隙来到对面。

之后会分别进入两个有温迪格的地区，使用珍珠来引走温迪格后继续前进，上到高处又会有两只温迪格，第一只可以站在左边的莲花附近，等它冲过来时躲开，运气好的话他会直接冲到悬崖下，面对第二只要小心别背对着悬崖就能顺利躲过。来到顶端时会看到一只被蔓藤困住的温迪格，让邮差站在中间的浮板上，等它把石头砸在靶心上时移动到另一端就能离开这里了。





出来后马上会遇到两只温迪格，沿着墙利用胶水路前进，墙上的纸可以用风吹下来。走过这段路之后会有温迪格在后方不断追赶，来到尽头之后就能够脱离危险，继续前进可以进入下一关。

实验室



进入中心的设施和前台对话进入实验室，在机器前触发剧情，给自己来一张自拍。进入之后沿路前进会路过一个检查点，继续前进又会看到另一个，往左边走踩下两个开关，让后将引导之光照到两个装置上，之后会出现新敌人“飞天碎纸怪”，利用引导之光让它们撞到墙上后，捡起它们将它们干掉。走过一个沾满胶水的通道后又会遇到碎纸怪，将它们干掉后进入实验室，站在喇叭前触发剧情，获得“武装手风琴”，这是本关卡专用的武器，L1 键吸气，R1 键呼气。

对着旁边的风车吹气，然后将里面的三个风车对应的线彼此连接起来，进入另一个房间，将左边的球吸起来后打中中间的三个靶子。之后出现碎纸怪，利用手风琴吸住碎纸怪后将它们向着墙壁或者其他碎纸怪进行喷射就可以干掉它们。出门继续前进，遇到有风车的地方使用手风琴吹或吸风车就能够启动装置，来到对面会遇到一批碎纸怪，再往前走又会遇到几只碎纸怪，干掉它们后在左边的坡上对着风车吹气就能够开门。

和 NPC 对话后对面的装置会掉下一个“×”，将它吸过来，射到右边的装置上就能继续前进，先别急着走，把新掉出来的“□”吸过来，来到高台干掉两个碎纸怪后将“□”放入装置里。来到对面，会遇到两只碎纸怪，对着两边的风车吹起会抬起对应的纸片，先来到左边把装置的出口调整好位置，然后从右边前进。从左边前进，在一个科学家旁边会看到一只碎纸怪，弹动鼓皮能让柱子弹起来，在第二个柱子弹起来的瞬间站在鼓皮边缘后弹鼓皮，跳到对面的平台上，比较考验操作。

触发剧情之后把各按键装到装置上之后来到上面会看到一个风车，对着它吹气打开下面的装置，期间会出现碎纸怪，对着下面的风车吹气后即可开门，前方会有一些碎纸怪，吹动下面的风车将通道对往对面的平台，来到对面吹动风车将通道调整为能够去到前方的角度。来到对面的平台，吹动风车将通道与对面连接起来，然后将左边的“□”放入右边的装置里，来到对面会看到一些碎纸怪，将它们干掉后进入右边的洞里，从左边的洞出来后继续前进。

继续前进和研究员对话后座上缆车来到另一端，干掉碎纸怪后在尽头站在开关上给温迪格拍摄一段嚎叫的 gif 影像，之后返回去交给之前的研究员，从右边的门继续前进。往前走踩在机关上将按键吹下来之后，将按键吸入手柄之中，再将其射到装置上就能前进了，踩下左边的机关可以将按键吹过来，给这边的装置装上，第二个按键需要将它放在正对着上面风扇的平台上，然后踩下左边的第二个机关将其吹到右边的装置上，第三个按键和之前近来时一样，将其吸入手柄之中后让邮差在右边踩下机关开门，将按键射到装置上。





对着毯子吹气可以干掉几只碎纸怪，来到对面把碎纸怪全部干掉后进入实验室，对话后给温迪格拍一张照之后继续剧情，本关结束。

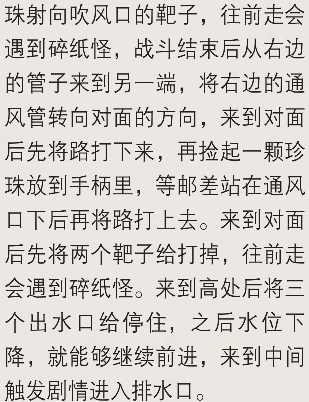
地下洞穴



在下落时最好瞄准有碎纸片的地方，方便完成收集。

往前走之后失去手风琴，来到对岸会看到一个检查点继续前进来到高处后从右边捡起珍珠射向吹风口的靶子，往前走会遇到碎纸怪，战斗结束后从右边的管子来到另一端，将右边的通风管转向对面的方向，来到对面后先将路打下来，再捡起一颗珍珠放到手柄里，等邮差站在通风口下后再将路打上去。来到对面后先将两个靶子给打掉，往前走会遇到碎纸怪。来到高处后将三个出水口给停住，之后水位下降，就能够继续前进，来到中间触发剧情进入排水口。

通过通风口来到上方会遇到两只碎纸怪，往前稍微走一段路后会出现需要按下对应按键才能够启动的机关，黑色的按键是按下后收回去，白色的按键是按下后伸出来。来到平台处吹动风车升起道路，来到上方吹动房车将右边的出口打开，往前走又是一段有按键机关的路，走过之后会看到一个检查点。继续前进来到瀑布前，按住 × 键和□键，上到□键的位置后松开 × 键，来到□键的尽头后对准 × 键的方向跳过去，需要注意的是要一直按住 × 键，否则会掉入水中，成功跳过去之后按住 × 键不动，然后按住○键前进，即可来到对岸。



往前走触发剧情对话之后从科学家旁边的通道滚下去，期间需要通过按键来控制轨道。滚过通道继续前进会遇到一些碎纸怪，往前走经过白色的 × 键机关之后会有一个检查点，继续前进会遇到朋友，干掉碎纸怪之后用风吹墙上的风车，吹一段时间后会出现碎纸怪，重复三四次之后就能与朋友重逢。让朋友咬开石头，前进之后又会遇到两只碎纸怪，让朋友咬开石头，一路前进干掉碎纸怪，进入通风口后将朋友射到对面咬开石头，利用引导之光和它一起前进，来到温迪格的笼子前，按住 × 键，长按 L2 键等机关打到下面之后一起松开，之后会出现碎纸怪，战斗结束后触发剧情，朋友离队。



来到尽头的书本前吹风，打开通路，进入下一关。

巢穴

往左边前进，路上有不少按键机关，来到墙边的按键上后触发剧情，中间会有一个大洞，进入深处后会有两只碎纸怪，然后用珍珠将科学家们所站平台旁边的石头打碎。继续前进会有碎纸怪出现，来到对岸触发剧情。继续劝进将温迪格救出来之后会有碎纸怪出现。继续前进之后科学家的平台会掉下来，再往前走又有一只被锁起来的温迪格，开锁将其解放出来后会出现碎纸怪。

经由管道来到下方，路上会遇到一堆碎纸怪，来到尽头后触发



剧情，从左边前进，由于加入了R2和L2键，所以操作会有些复杂，在中间按下触碰版后会打开通路，同时出现碎纸怪。

继续前进触发剧情后干掉碎纸怪，之后松鼠国王出现，利用果实干掉碎纸怪们，最后给碎纸怪身上加几个饰品，本关结束，之后的关卡也不会再出现碎纸怪敌人了。

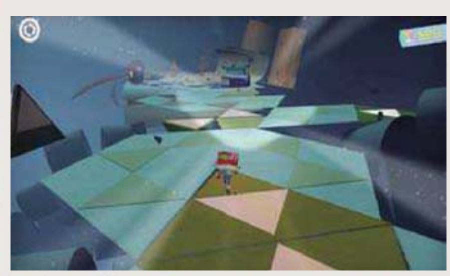
大破洞



书页之间

由于周围没有东西所以只能慢慢摸索着前进，以彩色碎纸为向导慢慢摸索，来到平台上后会落下一堆彩纸，将彩纸往邮差所在的方向吹就能铺出一条路，往前走又有彩纸，先将对面的彩纸吹过来，然后把这边的彩纸吹过去。往前走后，将蓝色彩纸吹两张到钟摆上就能够在上面行走了。继续往前走又有彩纸，先将对面的彩纸吹过来，然后吹左边的彩纸，最后吹右边的彩纸。

来到尽头后乘上滚轮，用风吹着前进，坐完三个滚轮之后滚入真正的书页之间，顺着彩色碎纸所在的方向前进，路上的风车可以用风来控制旋转的方向。继续前进来到一段滚成球形前进的道路，落下来后用风吹彩旗来前进。往前走来到一个记录前店触发剧情，寻着有墨水的地方前进，走过一段有些刺激的路之后来到一个有反光镜的地段，将引导之光照在镜子上就能打开道路。

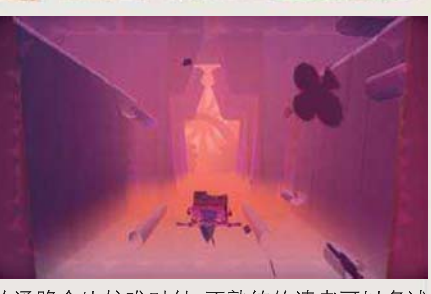


来到记录点之后从墨水旁边的通路下去，一路滚着下去，本关结束。

沙漠

在附近找一只地鼠，抱在手上或者吸入手柄里，然后来到左边的高台和NPC对话，将地鼠放在它身边之后地图里就会出现可以骑的猪。然后来到右边的高台给NPC画一张画，就能打开通路。骑着猪前进，途中需要利用鼓皮来跳跃。猪离开之后，通过吹风打开胶水路，来到高处会看到一个瀑布，不断往里面吹风就能打断瀑布的水流，趁着水流断的时候前进。





沿着路来到有纸飞机的地方，乘坐飞机一路飞行，中间有一段两边都是水流的通路会比较难对付，不熟练的读者可以多试几次。飞过一段五光十色的通路之后本关结束

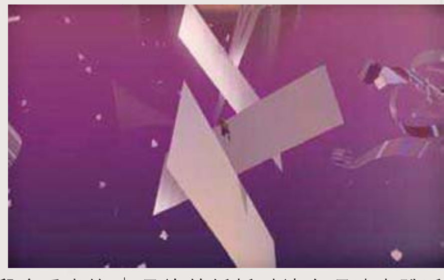
错误讯息

往前走触发剧情，给自己装扮一下然后来一张自拍。

来到尽头触发剧情，之后的路需要用手柄的六轴功能来不断开路，中途有一个比较危险的就是在移动时被障碍物推下去，这里要活用左右移动来躲过。下一个地段需要用到引导之光来配合六轴功能才能前进。继续往前走则是需要用六轴来配合弹动鼓皮来前进，中间上楼时会有些困难，走完这段路之后在尽头触发剧情，然后按住L2或R2，将手柄垂直之后即可完成本关。

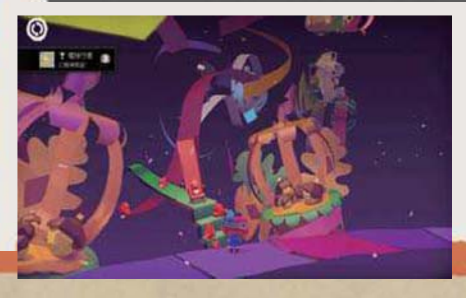
破洞域

进入关卡之后往右边前进，中间的岔路往左边走，往前走一段之后吹风把路铺开，之后就需要一路滚过去，来到对面之后是一段需要用六轴控制来前进的路，接着是一段会反光的路，经过这段路之后又需要往下滚，继续往前走会看到一个由反光板组成的大圆，让邮差站在圆上，通过六轴来控制圆的形状之后就可到达对岸。往前走会有一只松鼠滚过来，再继续前进又是一条光板组成的路，这里几乎需要三百六十度旋转手柄，诀窍是旋转纸板时站在顶端来跳跃到另一张纸板上，多尝试几次就能跳过去了。



滚过一段路之后需要走过一段利用六轴来平移的路，和之前的比起来相对比较简单，走过这段之后的最后一段需要滚过去，道路比较狭窄，不习惯的建议多尝试几次。

“你”



一路前进之后按照提示来进行操作即可。

收集要素



立石阵

立石阵	
碎纸	138
红色礼物	6
蓝色礼物	2
纸艺	4
碎纸怪	16

碎纸



▲在去往剧场之前可以看到两个面具，需要将蓝色球扔入面具的眼部来获得隐藏碎纸，共需要3个蓝色球，其中第一个蓝色球在面具旁边，第二个在地鼠的房子里面，第三个在红色礼物4的前面。

红色礼物



▲进入大门后的中央高台上。



▲中央高台右侧的高台上。



▲中央高台后面，走上第一个坡后左转。



▲在瀑布旁边，需要先用跳板跳上树洞，然后走到平台上。



▲在地鼠房子左边的平台上。



▲在去往剧场的道路旁边的高台上，用跳板跳上跷跷板把地鼠翘起，地鼠落下时将小邮差翘飞，可以跳到高台上。

蓝色礼物

进入大门后可以看到地鼠，任务要求将三只地鼠投入三个篮筐中。



▲第一个篮筐，直接投入即可。



▲第二个篮筐，需要背对着篮筐将地鼠投向跳板。



▲第三个篮筐，需要踩上跳板，跳至空中后投篮。



▲到达瀑布之前，可以看到高台上的松鼠，任务需要将苹果扔给松鼠，在高台下方拿到苹果后向跳板上扔，将苹果弹给松鼠。

纸艺



▲在第一个篮筐旁边的树上。



▲在红色礼物2后面的草丛里，需要站在旁边的平台上拍照。



▲到达剧场后，道路左边的草丛里。

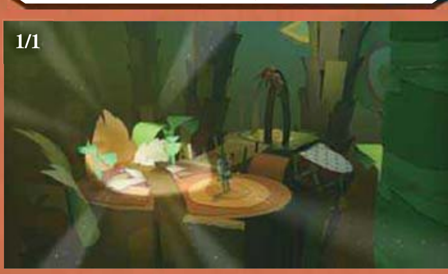


▲到达剧场后，道路右边的树林里。

丰收果园

丰收果园	
碎纸	225
红色礼物	4
蓝色礼物	1
纸艺	5
碎纸怪	18

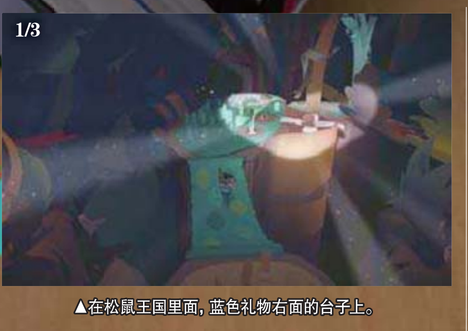
红色礼物



▲在检查点左侧的平台上，通过鼓皮跳到上面。



▲第一个丰收盘的后面有三个鼓皮叠在一起，站上鼓皮后按三下触摸板，弹至最高处后，向左跳上叶子取得礼物。

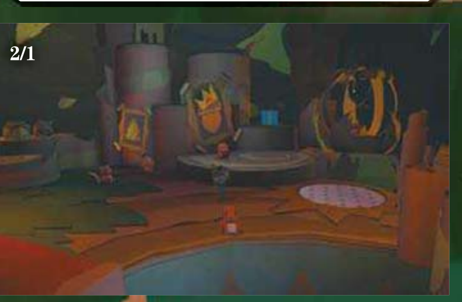


▲在松鼠王国里面，蓝色礼物右面的台子上。



▲学会跳跃能力后，跳上旁边的高台。

蓝色礼物



▲在松鼠王国里面，给松鼠背后画上眼睛。

纸艺



▲剧情必经之路上的白松鼠，拍照后解锁。



▲在第一个丰收盘的后面。



▲在连续三个丰收盘鼓皮的上方。



▲太阳升起后，在大苹果后面。



▲在最后一个会卷起的道路左侧。

花柱原野	
碎纸	530
红色礼物	4
蓝色礼物	7
纸艺	4
碎纸怪	66

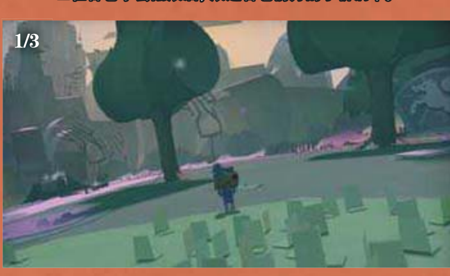
碎纸



▲骑猪穿过山洞时用手柄灯照射花可以获得碎纸，图中右下角除了能看到的花外还有一朵花，很容易被漏掉。



▲在谷仓学会翻滚后，滚进谷仓前方的小桥洞中。

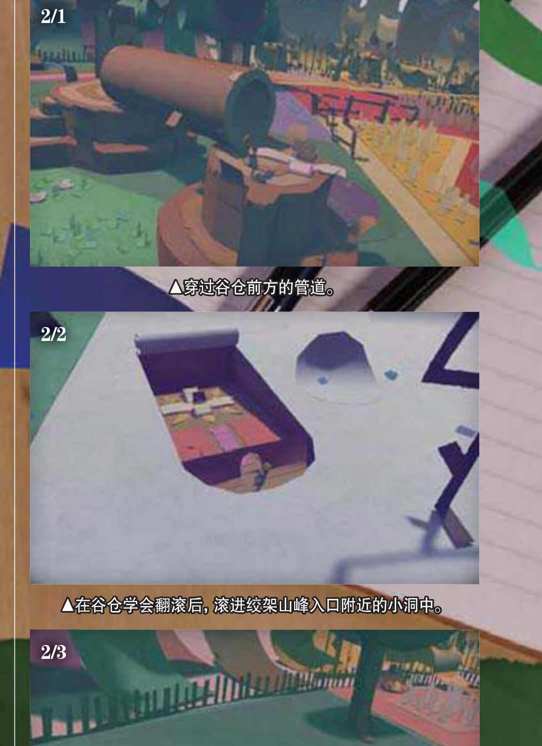


▲在纸海湾学会纸飞机后，乘坐纸飞机飞进树洞中取得碎纸。



▲谷仓通关后会从谷仓上方的通道滚出，获得余下的碎纸。

蓝色礼物



▲穿过谷仓前方的管道。

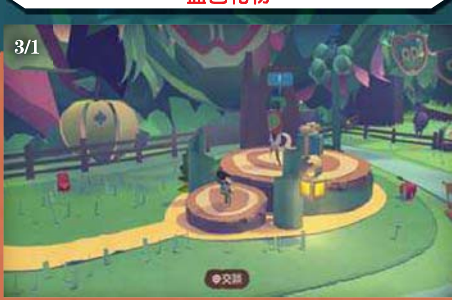
▲在谷仓学会翻滚后，滚进绞架山峰入口附近的小洞中。

▲在谷仓学会翻滚后，滚进雨神荒原入口附近的小洞中。



▲在纸海湾学会纸飞机后，在原野入口可以看到一叠白纸，乘坐纸飞机飞到广场中间柱子的高台上。

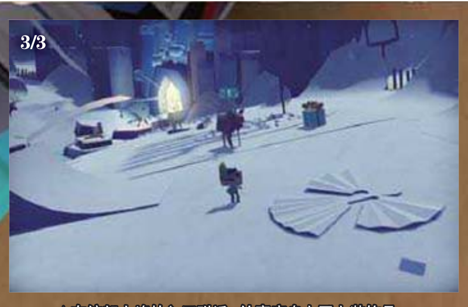
蓝色礼物



▲本关开始的地方，给NPC画上眼睛。



▲进入原野后与树下的NPC对话，拍一张麋鹿的照片给他，麋鹿在绞架山峰的入口附近。


▲在绞架山峰的入口附近，给麋鹿身上画上装饰品。

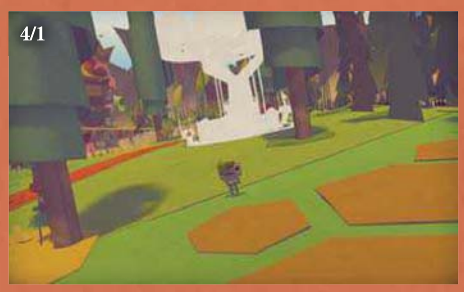

▲谷仓后面有一个管道，走进去后看到任务，使用手柄灯照射报纸，将洞中的居民叫醒。


▲在谷仓学会翻滚后，上个任务的山洞中有一个小洞，滚进去后看到任务，使用触摸板画一个花瓣。


▲雨神荒原入口前方，找到三只地鼠并扔进旁边的笼子里。

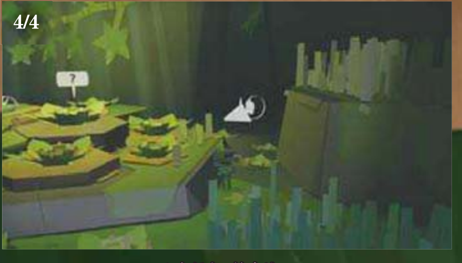

▲在谷仓学会翻滚后，滚进船旁边的小箱子里，会被弹到船顶上，使用相机将NPC和后方的马头人拍在一张照片里。


纸艺


▲进入原野后向右走。


▲在绞架山峰的前方。


▲在谷仓的后面。

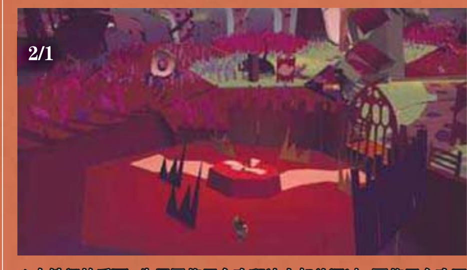

▲在任务5的右边。

雨神荒原	
碎纸	293
红色礼物	9
蓝色礼物	2
纸艺	4
碎纸怪	45
迷路的地鼠	1

碎纸


▲在三个标有绿色箭头的木桶下方，使用风吹开地板。

红色礼物


▲在铁门的后面，先用风将平台吹翻让小邮差通过，再将平台吹回获得礼物。


▲需要吹风开路的平台下方。


▲在上一个礼物旁边的平台上。

▲在剧情要求将碎纸怪吹走的平台上。


▲在紫色建筑物的顶部，使用吹风放下四段道路，从左边的高台走到顶部。


▲到达第一处翻动的纸页之前的左侧，使用吹风压低草丛跳到礼物所在的平台。


▲在可以翻动的纸页左侧。


▲走过第一个滚动木桶，在左边可以看到三个标记着绿色箭头的木桶，用风移动后，在后面的平台上获得礼物。



▲在纸海湾学会纸飞机后，在学会控制风向的前方可以看到一叠白纸，乘坐飞机飞到前方树上的平台。

蓝色礼物

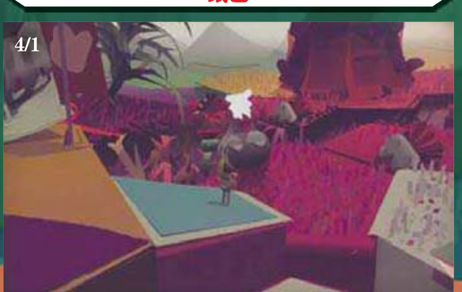


▲在红色礼物3左侧的高台上，给盾牌画一个纹章。



▲在谷仓学会翻滚后，滚进红色礼物5所在建筑物下方的小洞里可以看见地鼠，把它送回地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。第二处翻动的纸页地形狭窄，碎纸怪会主动攻击地鼠，建议将地鼠放在之前的空地上，清完碎纸怪之后再带地鼠前进。

纸艺



▲学会改变风向后向左走，在左侧远方的原野上。



▲在红色礼物1左侧房子的后边。



▲在红色礼物4旁边的圆圈下面。



▲在红色礼物8之前的马头建筑中。

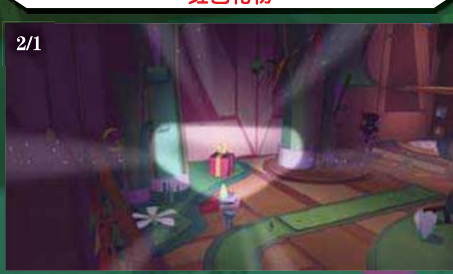
谷仓	
碎纸	175
红色礼物	16
蓝色礼物	4
纸艺	4
碎纸怪	28
迷路的地鼠	1

碎纸



▲通过第二个跳板后可以看到一个靶子，通过手柄投掷靶子，里面有碎纸。

红色礼物



▲通过第三个跳板之后，在道路左侧。



▲弹起花椰菜过桥后，继续弹起花椰菜，绕过两个NPC走到鼓皮后方。



▲在离开管道之前的岔路左侧，通过发射坚果改变管道方向。



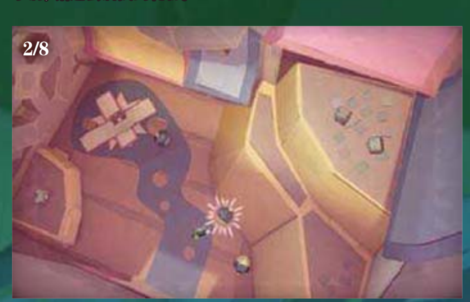
▲学会翻滚后，进入乳酪后向后走进入小洞。



▲在第一次遇见长腿碎纸怪的平台的左边。



▲在第一次遇见长腿碎纸怪的平台的右边。



▲击败长腿碎纸怪后坐电梯升到高台上，左后方的NPC身旁有个小洞，钻进去后找到礼物。



▲高台上有个被箱子挡住的洞，使用翻滚撞倒箱子进入洞内。



▲上一个礼物右侧有一个方块，先使用鼓皮将方块震飞，再将小邮差震飞到方块上，再次使用鼓皮让小邮差跳上平台。

▲到达检查点之前的左侧岔路，使用手柄投掷将道路放下。


2/11
▲击败三个长腿碎纸怪后，用右侧的鼓皮跳上管道，翻滚至平台上获得礼物。


2/12
▲在检查点旁边的高台上。


2/13
▲走过第一个传送带，右边墙上有个小洞，钻进去后用鼓皮跳上高台，又会发现一个小洞，钻进去找到礼物。


2/14
▲第二条传送带右侧有个小洞，钻进去后即可看到礼物。


2/15
▲跳上分岔的传送带后会被送到后礼物处。


2/16
▲走过有按压器的传送带后继续向左走，在最左边的平台上。

蓝色礼物


3/1
▲通过第一个跳板之前道路左侧，给NPC画上胡子。


3/2
▲第一次击败碎纸怪之后直走找到松鼠NPC，花椰菜会不断从上方滚下来，使用鼓皮震飞花椰菜不断前进，走到终点蓝色礼物处。


3/3
▲在红色礼物9的右侧，借助鼓皮将场地内的乳酪全部摧毁。


3/4
▲在道路旁会看到一只迷路的地鼠，把它送回地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。建议遇到地鼠之后先不要和它说话，走到前面的平台上触发战斗，清完碎纸怪后再带地鼠前进，终点之前的传送带上有按压器，在每个按压器前停顿一秒后可以安全通过。

纸艺


4/1
▲通过第一个跳板后往前走。


4/2
▲通过第二个跳板跳上平台，在右边。


4/3
▲离开乳酪向前走，在平台下方。

4/4
▲在红色礼物7的旁边。

绞架山峰

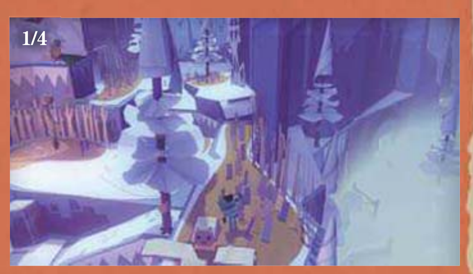
碎纸	190
红色礼物	6
蓝色礼物	4
纸艺	4
碎纸怪	67
迷路的地鼠	1

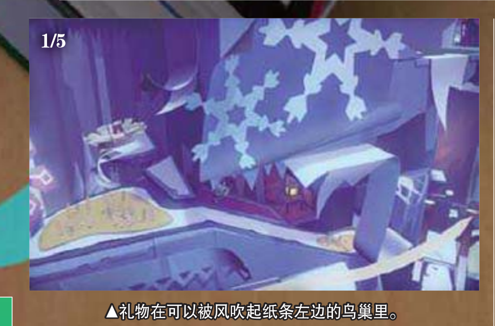
红色礼物


1/1
▲在本关刚开始道路边火把的右边。


1/2
▲遇到稻草人头后，在道路左边的平台上找到礼物。


1/3
▲在第一个任务旁边的台子上。


1/4
▲稻草人赶走乌鸦后，向右后方走可以找到礼物。

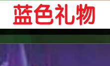


▲礼物在可以被风吹起纸条左边的鸟巢里。



▲在山顶和碎纸怪交战后，从悬崖边的旗子处跳到平台上，向下走可以发现礼物。

蓝色礼物





▲在必经之路上，给旗子画上图案。



▲在上一个蓝色礼物左边，为麋鹿拍照。



▲穿过山洞后可以看到任务，给NPC身上贴上图案。



▲使用手柄投掷砸开墙壁，找到迷路的地鼠，把它送回地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。本关地形狭窄，需要谨慎前进，到达地鼠家之前有很多场战斗，建议将地鼠放在一旁的地上专心战斗，弹跳碎纸怪会将地鼠弹飞导致任务失败，出现后要优先干掉。

纸艺



▲蓝色礼物2的麋鹿NPC同时也是纸艺。

3/2

▲第一次击败碎纸怪后向左走，平台有白色小屋的纸艺。



▲穿过山洞后，道路边的墙上有个小洞，钻进去后找到纸艺。



▲在窄道上方的平台上。



索各港

坠落点	
碎纸	171
红色礼物	9
蓝色礼物	4
纸艺	3
碎纸怪	77
迷路的地鼠	1

碎纸

在墙上能够找到小洞，用手柄向洞中投掷可以得到碎纸，本关共有四处。



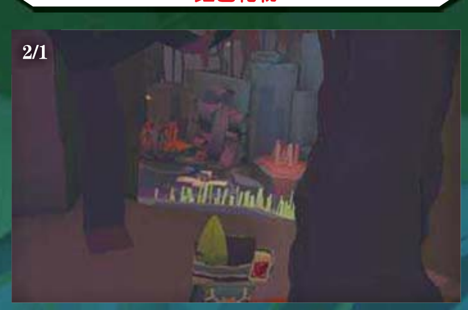
▲第一个洞在蘑菇的右侧。


▲第二个洞在救完小狗之后，旁边的墙上。

▲第三个洞在带有五角星的门的右侧。

▲第四个洞在终点之前，船的左上方。

红色礼物



▲从本关开始处向后走，穿过山洞后找到礼物。



▲瀑布的右侧，上高台后可以看到一个小洞，钻进去找到礼物。



▲第二次与碎纸怪战斗后，沿着悬崖走到右下方的平台上。



▲从池塘跳到花瓣上之后向后走。



▲在两朵食人花右边的藤条上。



▲在一个标有星星的门之前，道路左边的平台上，使用手柄投掷将小狗投向珍珠来放下道路。



▲走过独木桥后，道路左边的墙上有一条胶水路，走下去取得礼物。



▲走出暗屋后，在道路左边的高台上，使用手柄投掷将小狗投向珍珠来放下胶水路。



▲在终点之前的高台上，需要踩着贝壳跳上高台。

蓝色礼物



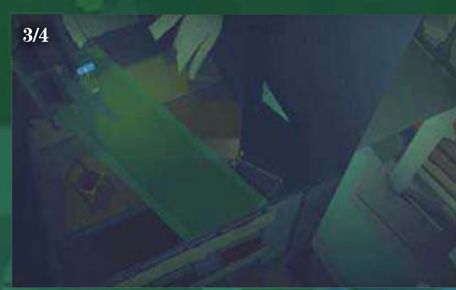
▲在房子右边有个目标，要求用黑白滤镜给房子拍照。



▲上到平台后可以看到蘑菇，用右摇杆遥控蘑菇跳舞。



▲看到地鼠屋后继续前进会看到一块大石头，在附近一块小石头交给他。



▲在房子里可以找到迷路的地鼠，把它送回地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。地鼠家之前的食人花会将地鼠吃掉，建议将地鼠放在后面专心清怪。

纸艺



▲本关开始地点的左侧。



▲第二次与碎纸怪战斗后，经过一个大型珍珠后。



▲终点之前的记录点右边。

碎纸怪

▲进入暗屋后，右边的墙上有一个碎纸怪很容易被忽略。

纸海湾	
碎纸	237
红色礼物	10
蓝色礼物	13
纸艺	3
碎纸怪	32
迷路的地鼠	1

碎纸

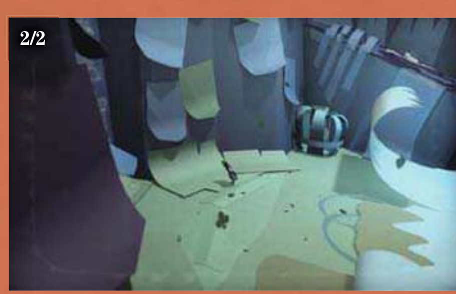


▲在码头右侧，木桶和箱子后面有个井盖，跳进去后获得隐藏碎纸。

红色礼物



▲礼物在走下桥后一条向右的岔路尽头。



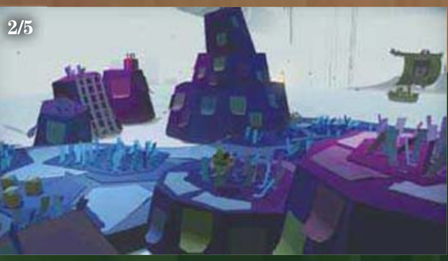
▲在海滩的尽头，用风吹开海浪，从胶水路走上平台。



▲在道路右侧，路灯旁的平台上。



▲学会纸飞机后，乘坐纸飞机飞向大海右侧的无人岛，使用手柄将珍珠投向岛中心的红×处。



▲在大海中央的无人岛上。



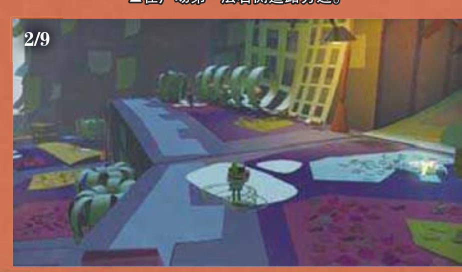
▲在灯塔旁边的码头上。



▲在灯塔的背面。



▲在广场第一层右侧道路旁边。



▲在广场第一层左侧的道路上。



▲在广场第二层右侧一栋房子的顶部，通过箱子一路跳上房顶。

蓝色礼物



▲在码头处，需要用广角镜头拍摄灯塔。



▲在灯塔顶上，乘坐纸飞机绕着灯塔飞即可。



▲在蓝色礼物1左边的房子里，给NPC制作一顶帽子。



▲在广场中心偏右的位置，给NPC画一个羽毛。



▲在广场中心偏左的房子里，为纸飞机设计图案。



▲在广场第一层左侧道路旁边，给NPC制作装饰物。

3/7

▲在广场第二层右侧，前往大海右上方一座有很多地鼠的岛上拍照交给NPC。



▲在红色礼物10的右边，给NPC拍一张螃蟹的照片，螃蟹在红色礼物9左边的墙上。



▲在广场第二层左侧的纹身店里，给NPC设计一个纹身图案。



▲在酒吧门口，给NPC画上嘴唇。



▲进入酒吧后，吧台旁坐着一只松鼠，使用吹风将坚果酒吹到它的面前。



▲酒吧第二层楼梯的右边有个小洞，钻进去后发现秘密酒吧乐不可支，帮助松鼠将所有的地鼠扔出酒吧。



▲沿着广场第一层的道路一直向左走到达海滩，可以找到迷路的地鼠，将它带到秘密酒吧乐不可支，此过程中小邮差不能丢失邮票。

纸艺



▲在码头旁边的大海上。



▲在码头旁边的沙滩上。



▲在红色礼物10的旁边。

温迪格裂谷	
碎纸	463
红色礼物	6
蓝色礼物	1
纸艺	5

碎纸



▲在进入山洞之前，石桥下的空洞中。



▲有一个小洞被石块堵住，温迪格将石块投出后钻进去获得隐藏碎纸。

红色礼物



▲在进入山洞之前，转动的圆环前方的高台上，利用鼓皮跳到高台。



▲在可以被风吹动的鼓皮右边，使用风将鼓皮吹到池塘右边，跳上平台取得礼物。



▲在会下降的道路右边。



▲掉落到地下洞穴后向后走，使用手柄灯让莲花关闭形成平台，跳到高台上取得礼物。



▲温迪格裂谷大门关闭后，经过第一个鼓皮后在道路右侧找到礼物。



▲在前往下一关的上坡路左边的分岔路上。

蓝色礼物



▲进入山洞之前的道路左边，将珍珠投进篮筐三次。

纸艺



▲本关开始的左后方，白色的地鼠。



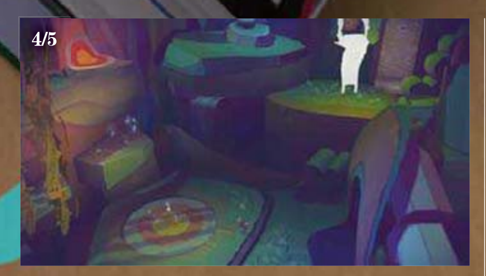
▲离开山洞后利用鼓皮跳上平台，在右边的山顶上。



▲在必经之路上的两个投石温迪格之间的平台上。



▲在会陷落的道路上，其中一个空洞里。



▲在山洞中有一个白色的温迪格。

实验室	
碎纸	343
红色礼物	7
蓝色礼物	8
纸艺	4
碎纸怪	98
迷路的地鼠	1

红色礼物



▲从本关开始处沿着左边的道路直行。



▲在科学家设计的关卡里，需要不断切换L2R2来制造平台。



▲在科学家设计的关卡终点之前的平台上。



▲在有风扇的高台上，站在风扇上并按下触摸板，将小邮差吹到高台上。



▲礼物在高台的后面，将按键从平台上用手风琴吸过来，投进四个漏电的平台中，第四个按键需要使用手柄投掷。



▲在一排下压机关后面的平台上，需要在绿色机关到达顶端时，使用鼓皮震起红色机关。



▲在两个下压机关后面的平台上，先使用鼓皮将机关震起，再将小邮差震到右侧的平台上。

蓝色礼物



▲进入实验室之前向右走，先站住不动，等蝴蝶停在小邮差身上时进行自拍。



▲在实验室外围一层的房间里，听地鼠的声音。



▲在实验室外围二层的右边，给NPC画一条朝左的鱼。



▲进入地下实验室后，左边看到NPC，给它制作一个装饰物。

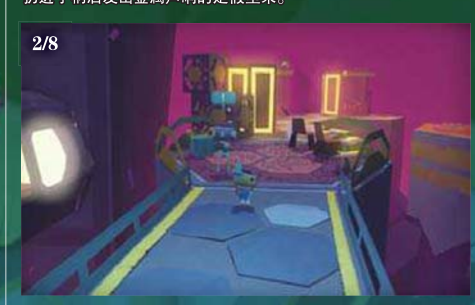


▲在上个蓝色礼物旁边，给实验室制作标志。

▲看到记录点后向右走，可以看到迷路的地鼠，带着它走过科学家设计的关卡，丢失邮票后会重新挑战。



▲在必经之路的左侧，帮助科学家从坚果堆里找出一颗假坚果，扔进手柄后发出金属声响的是假坚果。



▲乘坐缆车前往温迪格实验室，在实验室右边找到NPC，站在三个球门前引诱温迪格投球。

纸艺



▲进入地下实验室后，右边有一个白色的研究员。



▲离开地下实验室后，在第一组推板的上方。


▲在一个需要用手风琴吹动的桥梁右边的高台上。


▲在终点处的房间内。

地下洞穴	
碎纸	299
红色礼物	8
蓝色礼物	3
纸艺	3
碎纸怪	91
迷路的地鼠	1

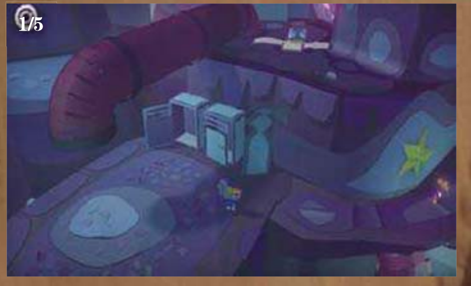
红色礼物


▲用手柄灯照亮两朵花，踩着花跳到左边的平台上取得礼物。


▲瀑布左边有一个礼物，需要等到后面剧情抽干水后才能拿。


▲抽干水后，从排水管后面的胶水路走上平台可以找到礼物。


▲从排水管跳下来后，第一个红色靶心后面有一个白色的礼物盒。


▲必经之路上会遇到一只白色的弹跳碎纸怪，通过它跳到上面的高台上取得礼物。

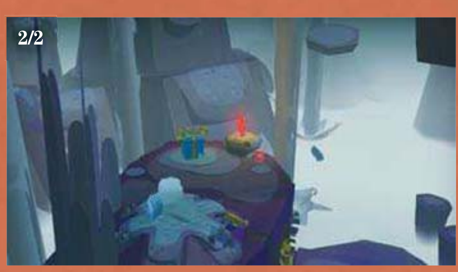

▲在地鼠屋上方的平台上，通过吹风转动风扇将小邮差吹到管道上，再跳上平台取得礼物。


▲滑道的前方有一组按键平台，下去后直走，用手柄灯将湖水凝固，走到中央的岛上取得礼物。


▲救完小狗之后，在×平台旁边的高台上，将按钮放到平台底下，踩在按钮上可以跳上平台。

蓝色礼物


▲沿着红色管道向右走，可以看到一只红色的松鼠，先跳到旁边的平台上取得足球，再回来和松鼠对话，将球扔进球门即可完成任务。

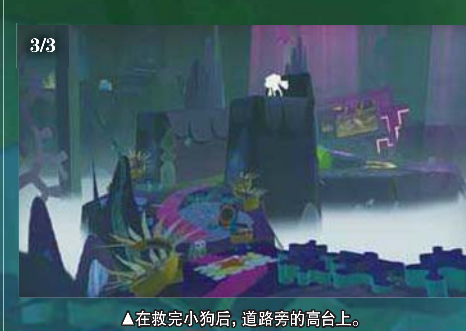

▲在红色礼物6右边有一个悬崖，走过去后触发剧情，吹风使山洞顶的石柱坠落，跳到地鼠身边完成任务。


▲在第一个红色靶心左边找到迷路的地鼠，把它送回地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。途中有多只弹跳碎纸怪，建议能略过的战斗尽量略过，地鼠家之前的记录点旁有一个向右斜的×平台，小邮差被弹起后要立刻向右推左摇杆，才能保证跳上平台。

纸艺


▲红色礼物4是纸艺。

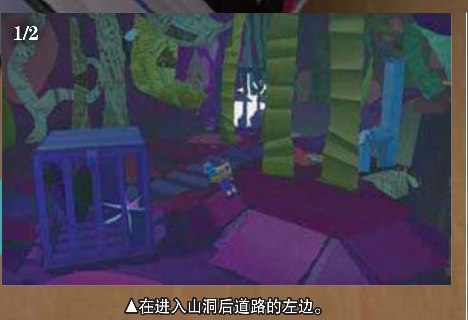

▲在红色礼物5的平台下面出现。


▲在救完小狗后，道路旁的高台上。

巢穴	
碎纸	142
纸艺	3
碎纸怪	63

纸艺


▲在第一个需要吹风的桥右边。



▲在进入山洞后道路的左边。



▲剧情的必经之路上，白色的温迪格。



书页之间	
碎纸	186
红色礼物	7
蓝色礼物	2
纸艺	4
迷路的地鼠	1

红色礼物



▲在第一本书的右边，沿着胶水路走下去可以看到礼物。



▲在自动门左前方的平台上。



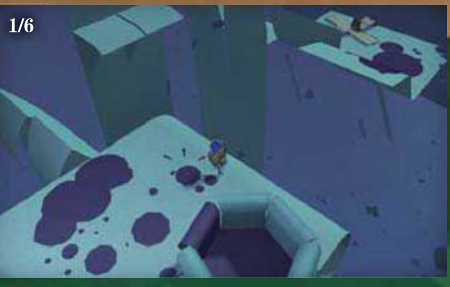
▲使用风吹开紫色书本中间的隐藏道路，走进去可以看到礼物。



▲在一本翻开的书左边的平台上，使用吹风改变书页翻动的方向后跳上平台取得礼物。



▲进入墨水区域后，在记录点右边的平台上。

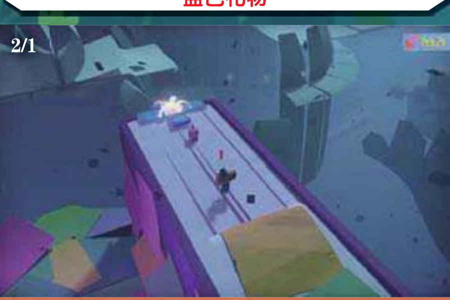


▲在第一个墨水瓶左边的平台上，使用吹风将道路连接起来。



▲在三角形道路左边的平台上。

蓝色礼物



▲在一个布满彩纸的平台上可以找到迷路的地鼠，乘坐会移动的纸前往地鼠处来完成任务。



▲将迷路的地鼠送回终点前的地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。进入墨水区域后要仔细观察移动地板的变化，地鼠家之前的三角形道路中心是空的，千万不要跳上去。

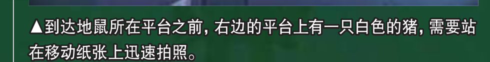
纸艺



▲在红色礼物3的左边。

▲在红色的书右边，需要站在书上向右边拍照。

▲到达地鼠所在平台之前，右边的平台上有一只白色的猪，需要站在移动纸张上迅速拍照。





▲在地鼠屋旁边，白色的墨水瓶。

沙漠	
碎纸	358
红色礼物	9
蓝色礼物	3
纸艺	5
迷路的地鼠	1

红色礼物



▲第一个区域，登上右侧的平台，在纤维的左边。



▲红色礼物1旁边的地上有一个地摊，使用风吹开后看到礼物。



▲和猪分开后，跳上前方的平台后向下走，可以看到礼物。



▲在断桥右边的平台上，使用吹风将道路展开。



▲沿着瀑布后面的胶水路一直向左上方走，在一个平台上取得礼物。



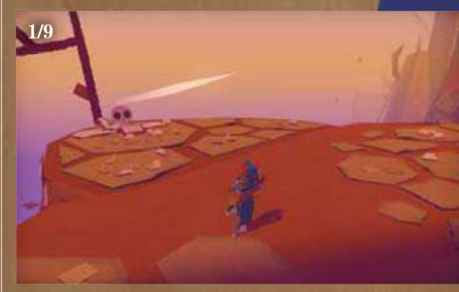
▲从牛头NPC旁边的胶水路走下去，左边就是礼物。



▲在两个番茄旁边，使用吹风放下胶水路。



▲在悬崖边上，旁边是白色的仙人掌。



▲在Yellow Face左边的平台上。

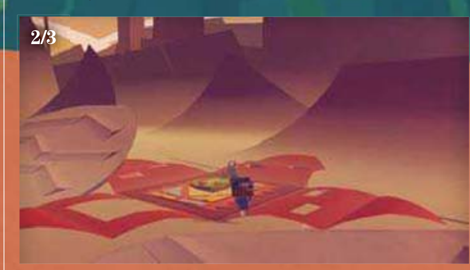
蓝色礼物



▲经过瀑布后，在悬崖边可以找到牛头NPC，从旁边的胶水路走下去，拿一个番茄上来交给他。

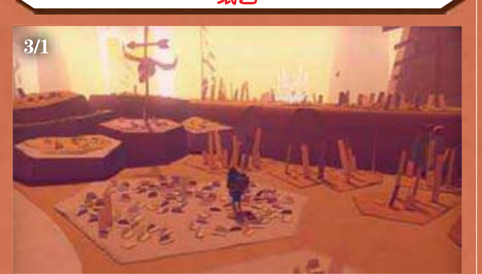


▲在红色礼物8旁边的高台上，使用吹风放下胶水路走上高台，给NPC身上装上饰品。



▲第一片区域的左边有一个帐篷，里面是迷路的地鼠，把它送回地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。骑猪的区域后半段需要使用吹风将道路放下来，最后一个道路中间是空洞，需要注意。

纸艺



▲和猪分开后，在前方的平台上面。



▲在红色礼物4旁边的平台上。

3/3

▲在蓝色礼物1上面的高台上。



▲在红色礼物8的左边。



▲乘坐纸飞机飞过峡谷时，左下方的平台上有一个白色的纸人。

错置的信息	
碎纸	126
红色礼物	5
蓝色礼物	1
纸艺	4

红色礼物



▲看到吊灯后向左走，跳过两个平台后找到礼物。



▲在第二个鼓皮前方的平台上，使用手柄灯照射标有眼睛的纸来展开楼梯。



▲离开黑屋子后，使用记录点前方的鼓皮跳到左边的高台上，发现一个弹球游戏，利用右摇杆控制接球版，接中10次后会打开机关，向右走取得礼物。



▲在第二个记录点右边的平台上，抬起手柄可以升起方块到达平台。



▲在红色礼物4左边的平台上，先用鼓皮跳到书上面，再移动鼓皮并用鼓皮跳上平台。

蓝色礼物



▲必经之路上会遇到松鼠NPC，用按钮将小球弹到第三层台阶的红色按钮上。



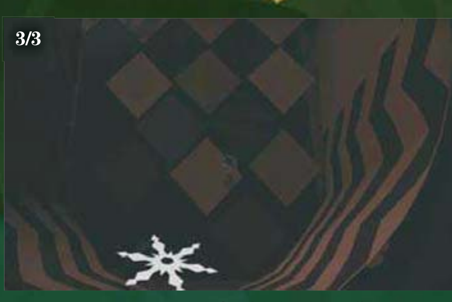
纸艺



▲在进门后左边的高台上。



▲在道路右边的墙上，白色的向日葵。



▲进入黑屋子后向左走，墙角有白色的雪花。



▲离开黑屋子后，在记录点右前方的墙上。

破洞域	
碎纸	194
红色礼物	10
蓝色礼物	5
纸艺	6
迷路的地鼠	1

红色礼物

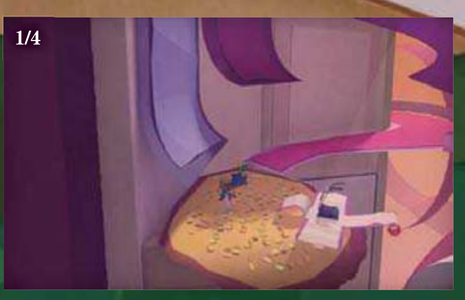


▲第一个记录点前面的分岔处向左走。



▲第二个分岔处向左走可以取得礼物。

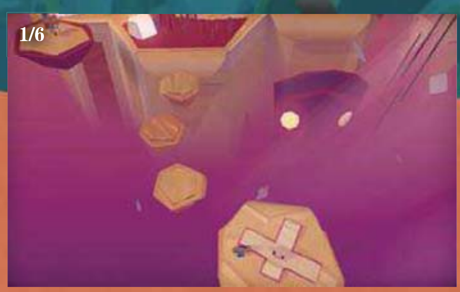
▲在第二个记录点左边的悬崖上。



▲在第二条粉色道路左侧的平台上。



▲在移动的地毯旁边，需要从右边的高台跳到平台上。



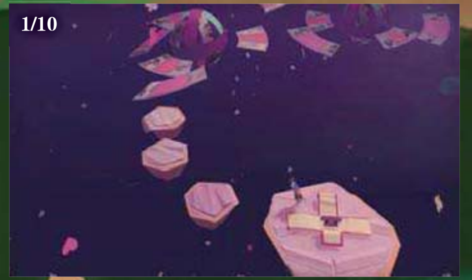
▲在发光的石头下方的平台上。



▲从平台左边的绿色窄道滚到下方取得礼物。

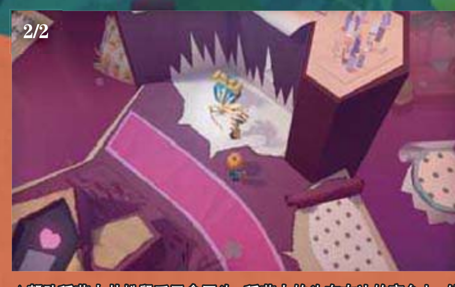

▲在两个银色圆环的左侧，需要先向右移动手柄让小邮差可以站到圆环，之后向左移动手柄将圆环恢复成圆形，然后跳上高台取得礼物。


▲跳上道路左边的绿色卫星带，之后再跳上粉红色卫星带，继续向右走可以发现礼物。


▲在第二颗卫星下方的平台上，先走进卫星内环，再移动手柄将小邮差转动到下方，跳上平台后发现礼物。

蓝色礼物


▲在粉红色的道路旁，给NPC贴上眼睛。


▲帮助稻草人从松鼠手里拿回头，稻草人的头在右边的高台上，使用鼓皮跳过去并将头带回。


▲松鼠聚集的高台旁边有一个足球，将足球投向下方的足球场，然后观看球赛，直到任意一方获胜即可完成任务。


▲在必经之路上有一个纤维，制作一个奖杯图案即可完成任务。


▲在必经之路上可以看到迷路的地鼠，把它送回地鼠家，此过程中小邮差不能丢失邮票。途中需要翻滚的路段无法携带地鼠，要将地鼠投入附近的房门中到达之后的道路。

纸艺


▲在本关开始处，白色的蝴蝶。


▲站在第一个移动地毯上面向左下方拍照。


▲在地鼠家后面的平台上。

▲站在粉色五角星图案的平台上向左边拍照。


▲在红色礼物7的左边。


▲在篮球架左边的平台上。



奖杯

奖杯总数	35	铜杯	18	银杯	11	金杯	5	白金	1

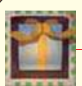
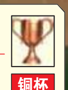
本作的奖杯难度与PSV版相比要难上一些，无伤通关的路程虽然变短了，但是有全章节的所有要素收集奖杯，在某种意义上来说比无伤通关更加累人。不过在菜单的“书签”里可以随时选择关卡来进行游戏，收集之旅也不算太艰难。

白金难度	5/10
白金所需时间	30～40小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无




完美主义者
白金

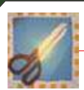
取得条件: 获得该奖杯以外的所有奖杯

伸出援手
铜杯

取得条件: 第一次完成“其他待办事项”

解锁方法: 找头上有蓝色“！”的NPC对话按要求完成任务，最快在立石阵的广场和松鼠对话玩松鼠投篮就能拿到。




纸艺新手
铜杯

取得条件: 第1次收集到纸艺设计图

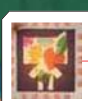
解锁方法: 在丰收果园主线里能够获得。




妙手巧匠
铜杯

取得条件: 利用切割垫创作了10个装饰品

解锁方法: 在完成各地的“其他待办事项”期间就能够解除。




花枝招展
铜杯

取得条件: 替你的邮差添加10个以上的装饰品

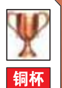
解锁方法: 在做主线和“其他待办事项”期间就能够解除。




火腿开攻
铜杯

取得条件: 骑著猪干掉10只碎纸怪

解锁方法: 在“花柱原野”主线里骑着猪时把路上的碎纸怪干掉后就能解锁。

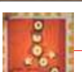
拥抱大放送
铜杯

取得条件: 把地鼠丢向碎纸怪




纸仔队
铜杯

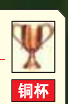
取得条件: 拍摄15张照片




毁灭之塔
铜杯

取得条件: 骑着猪撞倒5只碎纸怪堆叠起来的叠罗汉碎纸怪

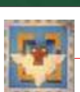
解锁方法: 在“花柱原野”主线骑着猪到后半段路程时会在大道上看到叠罗汉碎纸怪，在周围绕圈圈等它们叠到5只以上后再去撞。

分身
铜杯

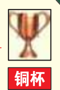
取得条件: 替另一个邮差拍照

解锁方法: 在“破洞域”路上偶尔会看到一些邮差装扮的NPC，给他们拍一张照就行了。




空中自拍
铜杯

取得条件: 在纸飞机上来个自拍

图示性
铜杯

取得条件: 在切割垫上制作1个奖杯图示

解锁方法: 在“破洞域”的“其他待办事项”里解锁。




接球游戏
铜杯

取得条件: 与松鼠玩抛接球游戏

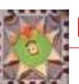
解锁方法: 找一个有两只松鼠在的地方，抱成球形让它们玩接球游戏。




友军火力
铜杯

取得条件: 强迫高跷碎纸怪射击其他碎纸怪

解锁方法: 把引导之光射在高跷碎纸怪后将引导之光瞄准向其他碎纸怪。




囚禁
铜杯

取得条件: 将碎纸怪投入控制器

解锁方法: 把碎纸怪撞晕之后捡起来扔进手柄里即可。




宠爱动物园
铜杯

取得条件: 将4种不同类型的生物关入控制器

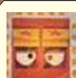
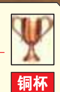
解锁方法: 分别是松鼠、地鼠、碎纸怪以及在“谷仓”和“绞架山峰”里遇到的稻草人头部。




地鼠蹦床
铜杯

取得条件: 在地鼠身上弹跳10次

解锁方法: 需要注意的是这10次必须是连续的10次，如果中途断了的话就得重来，不过在不同的地鼠身上来回弹跳也是算在10次以内的，所以可以找一个地鼠多的地方来进行尝试。

跳跃大师
铜杯

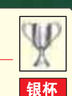
取得条件: 在不碰到地面的情况下，在2个弹跳碎纸怪上弹跳。




一石N“鸟”
铜杯

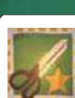
取得条件: 抛出投射物并一次命中5个敌人

解锁方法: 先把物品扔到手柄里，然后用引导之光把5个碎纸怪聚集到一起，将物品对着它们射出。

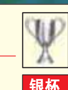
碎纸怪克星
银杯

取得条件: 干掉200只碎纸怪




纸艺狂
银杯

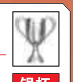
取得条件: 收集到25份纸艺设计图

午餐时间
银杯

取得条件: 用“怀旧滤镜”拍摄1只正在吃果实的松鼠

解锁方法: 把果实扔到松鼠面前后拍照保存就能拿到了，打开相机模式的时候如果手里拿着果实的话也可以扔出去之后进行抓怕。

环球行者
银杯

取得条件: 在每章都拍下1张照片

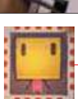
解锁方法: 容易漏掉的是“大破洞”的“你”，因为这一章没有“其他待办事项”。就算漏掉了也能从“书签”里重来。




美好往昔
银杯

取得条件: 替1只骑麋鹿的地鼠拍摄黑白照片

解锁方法: 在“花柱原野”或者“实验室”把一只地鼠扔到麋鹿身上，在后面的“纸海湾”进入酒吧后在宝箱里也能看到一只坐在麋鹿身上的地鼠。




Yellow Head
银杯

取得条件: 替Yellow Head拍1张照片

解锁方法: 在“沙漠”走过瀑布的那段路之后与仙人掌触发剧情，把左边的桥吹过来，在悬崖附近遇到坐在崖边的Yellow Head，，给它拍张照。



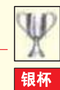

你有一个新信息
银杯

取得条件: 通关游戏



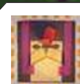

洁癖症
银杯

取得条件: 用引导之光清理500张白报纸

小丑
银杯

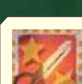
取得条件: 更改邮差身上每个部分的颜色




计程车！
银杯

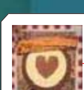
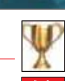
取得条件: 将1只“迷路的地鼠”安全送回家

解锁方法: 在各个地图都有可能遇到“迷路的地鼠”，将迷路的地鼠带在身上之后就要小心别死亡，否则会任务失败。



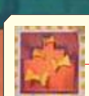

纸艺奇才
银杯

取得条件: 收集到所有纸艺设计图

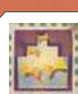
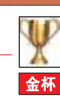
碎纸终结者
金杯

取得条件: 清除了各地图的所有碎纸怪



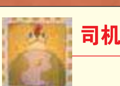

天赋异禀
金杯

取得条件: 收集到所有的隐藏礼物

大好人
金杯

取得条件: 完成所有“其他待办事项”




司机
金杯

取得条件: 将所有的“迷路的地鼠”安全送回家





坚持到底
金杯

取得条件: 各地图的完成率达100%

活至黎明	SCE	动作冒险
PS4 Until Dawn		中文版
2015年8月25日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为352港币		

文 胖小笛儿 美编 anubis



从游戏发售初期的宣传开始，《活至黎明》就始终在向玩家灌输本作的两大卖点——蝴蝶效应和多结局剧情。笔者在进行游戏之前对剧情期待极高，然而在开始游戏后却不免失望。当剧情中出现了超自然的BOSS级敌人后，相信不少人都心中一颤，因为此时游戏的发展已经注定无法有多样的选择，毕竟无法想象一群普通青年能想出十几种方法来解决这么强的敌人。所以固定模式的剧情，导致了游戏在尝试过全员生存和死亡两种结局后，就让人失去了继续探索的兴致。当然如果抛开宣传和游戏实际内容给人的落差感不谈，本作还是一款不错的交互式题材游戏。首先游戏的画面十分出色，光源在场景中的表现将气氛衬托的十分带感。一些恐怖元素在游戏中也设置的非常“人性化”，通过希尔医生的心理咨询后，游戏的恐怖桥段简直让人有种量身打造的感觉。而如果玩家本就喜欢惊悚悬疑的剧情，也不排斥血浆四溅的美式B级片的话，那本作绝对会让你更加乐在其中。另外游戏的收集要素设置和很多制作细节，都体现出了制作组在游戏中的满满诚意。

操作表格

按键	说明
左摇杆	角色移动
右摇杆	角色视角移动/行动选择
○	场景互动
L1	加速
R1	进入收集列表
R2	射击
OPTIONS键	开启游戏菜单

※本游戏可以选择使用六轴进行游戏，这个模式下有单独的操作方式。

蝴蝶效应

多线发展和丰富结局是交互式游戏的一个重要卖点，本作在宣传时就重点对蝴蝶效应进行了介绍。根据玩家在游戏中不同的选择，游戏的流程会有很大的不同，最终结局也会出现变化。另外根据游戏中玩家的选择不同，会导致使用角色的性格特点产生变化，同时与其他角色的亲密度也会产生影响。角色之间的对话也会随着玩家选择的不同产生许多细微改变，笔者进入三周目后，新的对话依旧层出不穷，不过遗憾的是除了会产生对台词的微小影响外，这个看似做的非常细致的角色系统就没有其他任何作用了。游戏过程中，玩家做出的会对游戏产生影响的选择可以按 R1 在列表中查看蝴蝶效应的详情，通过阅读 20 种蝴蝶效应的叙述，可以很清楚的了解到游戏中蝴蝶效应的具体影响。不过这个列表只会显示玩家当前做出选择的影响，相应的发展玩家只要照着列表内容反推即可。为了不影响玩家的游戏体验，蝴蝶效应列表的详细内容放在剧情攻略后给出。另外在玩家进行多周目游戏时，触发新的蝴蝶效应会导致之后所有的蝴蝶效应在列表中消失。

希尔医生

希尔医生这名角色是游戏中一个不小的亮点，他会出现在章节之间的衔接段，通过一些看似专业，实则极为蒙混的问题来引导玩家对游戏内容进行更加深刻的思考。另外希尔医生还会通过这些问题，让玩家选择自己所恐惧的内容，当然这些问题虽然名义上是为玩家进行心理辅导，其实则会将玩家表述出恐惧的东西放在游戏里面，所以在心理咨询时，玩家越是对医生诚实就越是对自己残忍。游戏中希尔医生的扮演者是著名美剧《越狱》中饰演过黑帮大佬的演员彼得·斯特曼，游戏中穿上马甲的斯特曼少了一分匪气却更加让人觉得恐惧。作为游戏体验的重要部分，希尔医生的心里咨询会在剧情攻略中进行详细介绍。



存档机制

本作没有设立固定的检查点，玩家也无法手动保存，通常游戏会在玩家调查一件收集品后自动存档。也就是说如果玩家觉得自己选错了选项，或者在 QTE 中的失败造成了致命的后果，可以直接选择退出程序并重新游戏，这样的话玩家就会从上一次调查过收集品的地点复活。另外每一段播片后，游戏也会进行自动存档。如果在章节出现角色切换的话，则无法回到之前的检查点。有时一些 QTE 失败虽然不会影响游戏发展，但是由于游戏剧情无法跳过，如果在有目的性的游戏时如此选择也能省上一些时间。通关游戏后，玩家将可以选择章节进行游戏，不过章节的内容会依照玩家初次通关时的状态为基准，之后打出别的也结局也不会改变分章节状态。

收集要素

游戏中的收集要素共有四大类，分别是双胞胎姐妹、1952 年矿难事件、神秘人和蝴蝶图腾，每一大类收集都对应一个金杯，玩家通过收集品上提供的信息可以对游戏产生更加深入的认识。另外蝴蝶图腾是一个特殊的收集要素，图腾共分为五种不同的类型，玩家可以参考对应类型图腾的预言来调整自己在游戏中的选择，收集全部图腾之后还可以观看一段特殊影像。



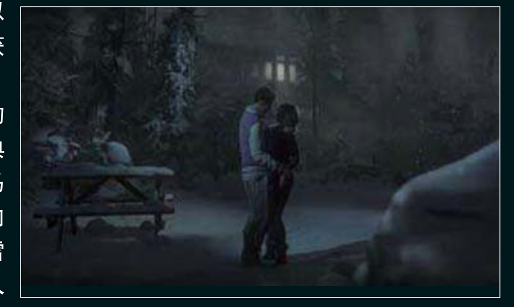
特典内容

如果玩家使用了预购特典的话，会出现一段马修和艾米丽从山庄出来后的内容，这一段剧情无关主线发展，主要用来丰富马修和艾米丽之间的角色关系，同时开启特典后，神秘人的搜集列表中会多出编号 31 和 32 两个收集品，这两个收集品都可以在特典流程内获得。

神秘人 32 的收集位置在特典内容开始时，马修要向山庄方向移动，在左侧雪堆上找到神秘人留下的雪茄烟头。

神秘人 31 的收集位置在特典内容最后部分，马修调查猪头下面的纸条后获得。

这两个收集品不影响游戏奖杯，没有特典或者没有取得这两个收集都不影响解锁奖杯。



全收集攻略&剧情编写

首先由于游戏会根据玩家的不同选择更改章节名称，所以章节以数字序列以及距离黎明时间划分。攻略在每章节开始部分罗列收集品位置及一些重要选项所产生的影响。剧情则单独写于每章节的关卡要点下方，希尔医生的心理咨询内容写在章节剧情之后，不希望剧透的玩家可以跳过阅读。剧情最后为收集品线索和隐藏影像剧情。（游戏第七和第九章的最后没有希尔医生的内容）

序章 一年前的恶作剧

章节收集

死亡图腾 1：贝丝遇到跑过的麋鹿后，在道路左侧的地上找到。

关卡要点

●贝丝在寻找汉娜时，选择走哪一条道路都不会影响最终结果，最后贝丝都会来到固定的地点。
●在悬崖边面临选择时，贝丝无论如何都无法逃出生天。

寒冬的黑木山上风雪呼啸，华盛顿家族在山顶的山庄内，几个年轻人有说有笑的在讨论着些什么，不过几人之间似乎也还有些小争执。然而此刻的他们完全没有意识到，山庄外有一个身影始终在山庄外的黑暗中徘徊着。大屋内萨曼莎有些不快的质疑恶作剧是否合适，几人中嘴不饶人的杰西卡却说这完全是汉娜咎由自取，自己这么做可是为了保护好朋友艾米丽和麦克的感情，毕竟汉娜喜欢麦克这件事是对艾米丽的不尊重。虽然艾米丽故作大度的说麦克不会背叛自己，但是麦克却强调着在美国这样自由民主的国家自己并不属于任何人。事已至此，恶作剧已经不可能停止，身为汉娜好友的萨曼莎没有参加这次恶作剧，并试图找到她告诉她恶作剧的事情。此时汉娜却早已发现了众人留下的纸条，并来到了其他人已经躲藏好的房间内与麦克会面。汉娜的妹妹贝丝这时在大屋内见到了自己已经喝得烂醉的哥哥约书亚，房间内的吧台上还倒着他的好基友克里斯多夫和几个瓶烈酒的空瓶子，尝试了几次没有叫醒哥哥的贝丝在吧台上发现了麦克等人恶作剧的纸条不禁为姐姐担心起来。而先于贝丝一步的萨曼莎已经来到了房间，却看到了汉娜最尴尬的场面，羞愤的汉娜掩面而逃离开了山庄。汉娜离开后，发现动静的贝丝也跑了出来，向众人了解了事情原委后，贝丝寻着汉娜的足迹一同进入了黑木山阴暗的树林内，而山庄前的众人还在因为汉娜开不起玩笑而争执着，却没有一个人陪贝丝追出去。当贝丝终于找到汉娜时，林子里却突然出现了不明的怪物追赶二人，慌乱间汉娜失足掉下了山崖，求生的本能让她无意间也将贝丝一同拉了下来。贝丝在掉落前一只手抓住了悬崖边，不过一个女孩子根本无法承受住两个人的重量，不愿放手的贝丝和姐姐一同跌落下山崖，虽然在掉落前二人看到了山崖上有人伸出援手，这迟来的帮助却没有帮助她们逃过这场劫难。



心理咨询

希尔医生的第一次心理治疗时间，他告诉我们过去的事情无法改变，我们应该着眼于未来。通过医生在此处说出的这段话，玩家暂时无法判断自己究竟扮演什么角色。之后他会拿出一张稻草人的图片让玩家说出自己对图片的感受，看似高深的心理咨询其实和跑江湖算命的没什么两样，不管此处玩家如何选择，老道的希尔医生都会让你说出他需要的答案，不过如果玩家的选择前后不符的过于明显，医生也会对你表现出些许不满。同时在之后的心理咨询中，根据玩家不同的选择，医生的房间会产生不同的变化，其中你的一些选择也会让游戏内的恐怖元素有所改变。



第一章 黎明前十小时

章节收集

提示图腾 1：萨曼莎来到印第安人关于蝴蝶预言的告示牌下必定取得。
神秘人 1：走向靶场时调查木屋墙上的通缉令。

关卡要点

●克里斯多夫背包内的手机响起来后，选择不查看会增加好感度。
●打靶场处如果克里斯多夫选择击杀松鼠，会在后面影响全收集。
●阿什莉决定是否让马修看到山下的艾米丽，会影响马修和麦克的关系。
●杰西卡和麦克打雪仗时选择亲吻会提高好感。
●打雪仗时误伤小鸟会降低杰西卡的仁慈值。
●树上冰块掉下的 QTE 不会影响杰西卡和麦克的生死。

汉娜和贝丝的意外过去一年后，哥哥约书亚再次邀请当时的好友回到山庄，在纪念自己两个妹妹之余，约书亚也希望重聚的大家可以解开心结。虽然回到山庄每个人的心里都会有些异样的情绪，但难得的是大家还是全部接受了这次邀请。萨曼莎在驶向山庄的车上又将约书亚的邀请视频看了一遍，随着视频播放完毕，车子也开到了黑木山的山脚下，下车后萨曼莎感觉自己的身后好像跟着什么东西，于是加快脚步向山庄走去。在缆车站前萨曼莎遇到克里斯多夫，几句寒暄之后二人乘上缆车向山顶出发。缆车上克里斯多夫无意间提到了自己与约书亚相识的事情，小时候一个同学上课时戏弄了前排的女孩，老师为了惩罚这个男孩，对班级座位进行调整促使他们成为了同桌，其实在那之前俩人完全不认识对方，所以两人的相识的起因就是当年那个调皮男孩对那个提早发育的女孩进行的无聊恶作剧，一件不相干的事情影响另外一件事情，而这就是——蝴蝶效应。山顶缆车站等候大家的杰西卡听到缆车站内有些动静，走到站前正准备开门时却被黑暗中的萨曼莎二人吓了一跳。出来后克里斯多夫不仅没有理会被吓坏的杰西卡所表达的不满，还一把抢过了杰西卡手中写着麦克甜言蜜语的书本，面对二人的八卦热情，杰西卡倒也大方的承认了这一年间自己和麦克已经确立了恋爱关系。拿回书本后杰西卡继续在站前等待麦克，克里斯多夫则陪着萨曼莎继续上山，萨曼莎欣赏着黑木山的美丽景色，在这短暂的时间里璀璨的繁星在黑木山上空闪耀，萨曼莎心头的阴霾

也好像散开了。就在萨曼莎为自然的景色所沉醉时，更早来到山上的马修却要忍受自己的女友艾米丽喋喋不休的抱怨，“把山庄建在这又破又冷的山顶上，约书亚竟然没有雇佣一个提行李的佣人，实在是太寒酸了。”正当艾米丽沉浸于自己的口才时，突然一个人影跳了出来，吓得半死的俩人却发现只是躲在暗处的麦克开的一个玩笑，由于艾米丽是麦克的前任女友，微妙的四角关系让山上的气氛显得有些尴尬，今晚的一切好像也注定不会有顺利的发展。在提行李的马修对麦克表示出了敌意后，麦克独自离开。这时艾米丽却突然慌慌张张的说自己需要下山找到萨曼莎说些重要事情，争执不过的马修只好无奈的一个人提着行李继续向山庄走去。甩掉马修后，艾米丽却并没有去找萨曼莎，而是追上了前男友麦克“叙旧”。这暧昧的一幕正好被山顶把玩望远镜的阿什莉全部看在了眼中，正当阿什莉决定继续查看的时候，马修突然出现在了望远镜的近处，受到了惊吓的阿什莉倒是没有对马修进行抱怨，不过此时好奇的马修已经自己凑在望远镜前看了起来，仓促间阿什莉没有来得及阻拦，于是马修就这么眼睁睁的在望远镜里看到了一切。不久后车站前的杰西卡等到了麦克，也同时等到了麦克扔来的雪球，嬉闹之间杰西卡展开了反击，不过可能因为刚才和艾米丽“叙旧”耗费了太多的精力，麦克在打雪仗的过程中惨败给了杰西卡。不过迎着杰西卡的雪球，麦克还是将她推倒在地，一番温存后两人依偎着走向山庄，而只顾着亲热的二人却没有发现缆车经发动了起来。



心理咨询

又来到希尔医生时间，这一次医生会给玩家一本画册来让确定自己最恐惧的事物是什么，之后这些内容就会在游戏中频繁出现来吓唬玩家，当然选择一些自己根本不害怕的事物也是可以的，不过无论玩家怎么选择最后希尔医生都会告诉你：“这真是特殊的组合，这些东西都非常适合周五晚的狂欢不是吗。”果然心理学都是骗术。



第二章 黎明前九小时

章节收集

指引图腾 2：克里斯多夫发现正门被冻住后，在大门下坡马修面前的树下。
神秘人 4：寻找进入山庄的入口时，在左边墙上调查空着的斧头架。
损失图腾 1：进入山庄的地下室后在地上看到。
神秘人 2：在地下室左边小隔间内调查货架上的报纸碎屑。
双胞胎姐妹 4：离开地下室进入走廊后调查左边墙上的全家福照片。
双胞胎姐妹 3：查看山庄大厅楼梯左边桌子上的合影。
神秘人 3：一楼大厅左边的餐厅，收听桌子上的答录机留言。
凶险图腾 1：换到麦克后，发电机电源小屋左边的地上。
好运图腾 1：进入矿坑后，在差点被矿车撞到的地方直走到尽头。
神秘人 5：登上矿井内左侧楼梯后，调查右边小路木桶上的雪茄。
神秘人 6：神秘人提示 5 的同一地点，调查右边墙上的图案。
1952 矿难 1：矿井内掉下木梁后，调查场景右侧木棚桌子上的地图。
损失图腾 2：离开矿井后在左边分岔路尽头的地上找到。
双胞胎姐妹 5：切换到萨曼莎后，从浴室出来向右走来到二楼汉娜的房间，在右手边桌子上调查名片。



神秘人 8：在汉娜床头的柜子上调查明信片。
双胞胎姐妹 6：之后进入汉娜房间里面的储物室调查地上的纸片。
双胞胎姐妹 2：跟随约书亚来到地下室后，在影院门前的桌子上找到。

关卡要点

●如果之前马修看到了麦克和艾米丽一起，在山庄内选择攻击的话两人就会大打出手。
●如果之前马修没有选择攻击麦克，进入山庄后杰西卡与艾米丽会发生争吵，马修选择帮助艾米丽可以促进两人感情。
●杰西卡和麦克合照时要注意按下快门的时机，拍出好的照片可以提升好感度。
●杰西卡跌落矿坑后，要让麦克第一时间跳下。
●萨曼莎在进入地下室后，调查热水炉边的球棒可以在以后的关卡中帮到自己。

萨曼莎和克里斯多夫来到山顶后，约书亚正等在山庄门前热情的迎接众人，正要带众人进入山庄的约书亚却尴尬的发现大门门锁被冻住了，约书亚只能拉着克里斯多夫想办法寻找其他进入屋内的方式，一路上他和克里斯多夫这对挚友像是有说不完的话，俩人还聊到了克里斯多夫和阿什莉的感情问题，约书亚更是不断提醒好友应该在这荒郊野外的黑木山上抓紧对阿什莉展开攻势。说话间二人来到了山庄的后面，克里斯多夫笨拙地从地下室的窗子爬进山庄内，由于没有找到落脚点克里斯多夫狠狠的摔在了地上，起身后他揉了揉生疼的屁股，找到了地下室的开关。地下室刚刚被灯光填满时，天花板上的灯泡却突然闪了两下就灭了，无奈的克里斯多夫只有接过约书亚扔下的打火机照明。根据约书亚的提示，克里斯多夫要来到山庄的浴室寻找除臭剂配合打火机来为大门的门锁解冻。借助打火机微弱的亮光，克里斯多夫摸到了二楼的浴室，在打开橱柜时一只小狼崽突然从里面跳了出来，毫无防备的克里斯多夫差点被吓得尿了裤子。拿到除臭剂打开大门后，麦克等人都已经到来，八人终于第一次全员集合。不过甚至还没等约书亚点起炉火为房间带来温暖，微妙的四角关系就开始发挥作用，纠缠不清的四人一见面就发生了激烈的争吵，女生之间的辱骂恶毒至极，马修则甚至和麦克动起手来。无奈的约书亚只能先让杰西卡和麦克去别的地方独处来缓和充满火药味的气氛。杰西卡拉着麦克离开后，两人一路上有说有笑的走向了约书亚告诉他们的访客木屋。本以



为山庄可以获得短暂平静的时候，艾米丽却吵着说自己的东西丢在了山下，就硬拉着马修一同下山寻找，山庄内只剩下了关系还算不错的萨曼莎和约书亚四人。

路途劳顿的萨曼莎希望洗个澡先放松一下，走上二楼浴室后却发现没有热水，萨曼莎下楼寻求约书亚帮助，正好赶上了约书亚正在怂恿克里斯多夫和阿什莉去找碟仙玩具，当然这也是约书亚为了撮合二人的小小手段。告诉艾米丽碟仙在哪里后，约书亚领着萨曼莎一起去地下室修复的热水炉，克里斯多夫则被阿什莉拉走。来到地下室后，萨曼莎始终觉得周围有些不对劲，修好热水炉后，好奇心驱使萨曼莎去查看传来奇怪声音的角落，这时地下室黑暗的角落突然出现了一个穿着破解长袍的怪人，吼叫着扑向了萨曼莎。萨曼莎与约书亚疯狂的逃到地下室的口门时，发现地下室的大门已经被锁上，身后的怪人步步逼近，正当两人以为末日已经到来之际，怪人却哈哈的笑了起来，掀开斗篷的帽子后，原来这只是克里斯多夫装扮以后开的一个玩笑。回到大厅四人的气氛还算轻松，不过萨曼莎拒绝了朋友们玩碟仙的邀请继续上楼洗澡。

另一边离开山庄的麦克一路上不断的讨着杰西卡的欢心，却没有留意二人身后始终有人跟着，上山时大意的杰西卡失足跌下了废弃的矿坑，为了帮助女友，麦克毫不犹豫的跳下矿井内。好在这一段矿井规模较小，俩人发现了当年旷工留下的地图后很快就成功离开。出来后二人通过望远镜确定小屋的位置，麦克却在不经意间发现了什么东西一闪而过，不过因为并不确定是什么东西，两人还是决定继续前往木屋。没走多远俩人被小路前方被翻到的树木所阻挡。活泼的杰西卡三两下翻过了障碍，而正当麦克准备随后跟上时，却听到了杰西卡的一声惨叫。

心理咨询

这一次希尔医生按照之前调查到玩家害怕的东西改造了自己的咨询室，并将问题提升到了新的高度，开始分析玩家的内心世界。第一个问题他会询问玩家是否觉得花心的麦克被众人排挤是活该，当然怎么选择他都会说已经从玩家的游戏方式中看透了一切。深入提问后，希尔会询问你关于忠心、诚实、仁慈那个更为重要，不管如何选择他都会对玩家的选择表示支持。

第三章 黎明前八小时

章节收集

凶险图腾 2：控制麦克开始寻找杰西卡，车头处向左走的上坡小路尽头获得。
指引图腾 3：被杰西卡吓到后，镜头出现红色视野后在木桥前的树下捡到。
1952 矿难 2：提示用木块丢向草丛后，在后面遇到的第一个小木屋内找到。
神秘人 7：阅读在山顶小木屋窗户右边桌子上找到书籍获得。
双胞胎姐妹 7：小屋往里走墙边的桌子调查照片获得。
双胞胎姐妹 9：换到阿什莉后，先别急着下楼，调查走廊尽头的桌子上眼镜盒。
神秘人 10：下楼后在书房入口处的地上调查光源。
双胞胎姐妹 8：进入书房的密室后，在左边的桌子上找到。
神秘人 9：将双胞胎姐妹 8 那张照片翻过来。
神秘人 11：从密室出来后，进入书房大厅右侧自动打开的门，翻看左边的桌子上信件背面。

关卡要点

●麦克看到被积雪覆盖的车头，上前调查汽车获得重要线索。
●找到矿工的面具后，不要出去吓唬杰西卡，避免她让她跌入水中。
●麦克被逃命的地方 QTE 的完成不影响生死，但是会跳过之后小屋内的亲热剧情。
●进入小屋后除了调查收集要素，要尽快满足杰西卡的要求。这一段玩家在小屋内调查物品到达一定次数后，剧情就会自动继续。
●在小屋内使用猎枪吓唬杰西卡，俩人将不会发生亲热。
●玩家在小屋内升起炉火的速度，决定杰西卡的造型。
●小屋内的收集可以在手机出现后进行收集，杰西卡被抓走后就会强制离开小屋而错过。

屋中的约书亚三人拿到碟仙道具后，开始了通灵的游戏，游戏进行不久就有碟仙对三人做出回应。令人不可思议的是，碟仙竟然表明自己是汉娜的灵魂，汉娜的灵魂告诉他们自己当年的死亡是一场谋杀，众人都必须为此背负相应的责任，而书房内有证据可以证明汉娜的死亡。提示过后可能是因为亡灵的愤怒，桌子产生了剧烈的震动，碟仙道具掉落在地上。此时的约书亚已经无法再控制自己的情绪，咆哮着离开大厅撇下了二人。得到汉娜亡灵指引后克里斯多夫和阿什莉，则决定去探寻老屋书房内的秘密。经过碟仙的游戏后，山庄的氛围变得更加诡异。来到书房后，阿什莉俩人发现了密室内的线索，赶回大厅正要找约书亚商量，却听到了约书亚的呼救声，救人心切的阿什莉匆匆向着声音的来源跑去。来不及追上去的克里斯多夫马上就听到了刚刚进入房间的阿什莉也发出了一声尖叫，此时房间的大门也不知为何竟被锁上，克里斯多夫奋力将门撞开后，看到房间内的阿什莉已经昏倒在地上，还未反应过来发生何事的克里斯多夫眼前一黑，已经被人打昏在地，在失去意识前的最后一瞬间，克里斯多夫只隐约间看到那个怪人带着一张狰狞的面具。



听到杰西卡的尖叫后，麦克慌乱地翻过障碍，可是却哪里还见得到杰西卡的踪影。麦克一边呼叫着爱人的名字，一边寻着足迹找去，在黑木山幽暗的小路上麦克彻底慌了神，可没想到刚一转弯一个人影猛然间大叫着扑到了麦克眼前，被吓得大叫的麦克却听到了一阵嬉笑，原来又是杰西卡开的一个玩笑，不过深夜里在大山中这样的喊叫真的不是一种明智的行为，可能因为俩人的动静太大，他们似乎已经被什么东西跟盯上了。麦克敏锐得发现了身后的异样，捡起了地上的木块丢向了一片草丛，麦克掷出的木块精准的击中了躲藏着的目标，受到惊吓后草丛后的生物跳了出来险些将他们撞伤，不过摔倒在地的麦克已经看清楚只是一只雄鹿，也多少安心了些。不过幽暗的森林已经让俩人觉得越发不安，此时早没有了起初的兴致，于是快步向小屋走去。可没走出多远，刚才跳出的麋鹿竟然瘫倒在前面的地上，麦克刚要蹲下查看，麋鹿却突然不知被什么东西拖进了黑暗之中，这突如其来的变故吓得俩人疯狂的向山顶跑去。由于逃跑时过于慌乱，进入木屋内的麦克和杰西卡都没有看清楚到底遇到了什么。也许只是一般的猛兽吧，他们如是安慰自己，如果只是野兽的话，也就不需要担心了，平复下情绪的二人，在屋内升起了炉火，很快又进入了无物无我的境界亲热起来。但俩人还没开始多久，杰西卡原本慌乱奔跑时丢失的手机不知被谁扔进了房内，杰西卡以为是其他同伴跟到山上和他们开玩笑，于是愤怒的跑到了屋外大喊大叫，第二次进行着这种不明智的行为，杰西卡终于付出了代价，一直干枯畸形的大手打破了门上的窗口，撕扯着杰西卡的头发从满是玻璃的窗口将她拖了出去。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

心理咨询

这一次希尔医生会提问你对几个同伴之间的感觉，最后针对你的选择做出一些评价。而这个测试也应该是希尔医生惟一一个靠谱一些的测试，如果玩家在二周目了解到剧情后，做出了一些与之前不同的选择，希尔医生还会对此做出特殊的评价。



第四章 黎明前七小时

章节收集

指引图腾 4：麦克追寻杰西卡下到矿坑后，在楼梯左边的地上找到。
神秘人 15：克里斯多夫在山庄外的分岔路向左，在小路深处右边地上。
死亡图腾 4：在捡到神秘人提示 15 的左边找到。
损失图腾 3：克里斯多夫来到木屋后，在小屋右边深处找到。

关卡要点

●麦克从木屋追出去后，这一段 QTE 成功与否会直接影响杰西卡的生死，但是不对麦克产生影响。
●小屋的电锯机关非常的神奇，遵循自己的内心选择即可。

尖叫的杰西卡被拉了出去时，窗户的碎玻璃将她的皮肤一寸寸割开。麦克拿上了木屋中的猎枪追了出去，抓走杰西卡的绝对不可能只是野兽。虽然一度已经看到还在做着垂死挣扎的杰西卡，可是麦克始终慢了一步。当麦克跟随踪迹来到矿坑内时，只看到杰西卡满身血污的倒在地上。赶忙上前查看的麦克惊喜得发现杰西卡还有一息尚存，气若游丝的她口中发出着微弱的呼救声。欣喜的麦克正要扶起杰西卡，意外发生了，杰西卡躺着的升降机陷落进了地下的矿坑，麦克只能看着杰西卡被地下深处的黑暗所吞噬，而这一次杰西卡连惊叫声也没能再发出来。看着心爱的女友死在了自己面前，麦克无助的抬起了头，却意外地看到矿坑高处的天井处有个人影，悲痛交加的麦克忘掉了恐惧，带着猎枪向那个可能是凶手的人影追去。而当他爬上矿井后，竟然发现了在人迹罕至的黑木山中，竟然还有一座规模庞大的建筑，亮着灯光的建筑物内似乎还有人活动的痕迹。

在麦克继续向建筑物进发的时候，山庄内的克里斯多夫已经恢复了意识，清醒后克里斯多夫看到了地板上洒落着血迹，担心阿什莉安危的他顺着血迹来到了山庄外的一作木屋前，进去后发现阿什莉和约书亚都被绑在里面。进入木屋的克里斯多夫正要想办法救出二人时，木屋内传来了一个沙哑的声音，他告诉克里斯多夫必须陪他进行一场游戏，自己两位好友谁生谁死将有克里斯多夫亲自决定。说话间约书亚二人面前巨大的锯盘已经转动起来，面对两位挚友的生死克里斯多夫早已没了主意，但是因为时间的紧迫他必须做出选择，而神秘的声音也没有告诉他扳动开关的方向到底会让锯盘向谁移动，于是克里斯多夫只能胡乱拨了一把，锯盘则应声移动到了约书亚身前。于是在阿什莉的惨叫声中，克里斯多夫看着自己的好友被的身体被锯成了两半，鲜血和内脏流了一地，身上溅满鲜血的阿什莉早已被吓得说不出话来。克里斯多夫实在不愿意看到约书亚凄惨的模样，拉着阿什莉逃也似的跑出了小屋。出来后二人正好遇到了刚才外出的马修和艾米丽，告知他们约书亚的死讯后，艾米丽觉得必须要向外界寻求救援，就拉着马修去缆车站准备下山，而克里斯多夫则和阿什莉一同回山庄寻找落单的萨曼莎。





心理咨询

由于游戏已经开始出现角色的死亡，希尔医生这一次会询问你，对于惨死的伙伴你怎么看，是根本觉得他们的死亡无关痛痒，还是干脆认为他们的死亡就是活该，而面对这些无法阻止的时间，你是否觉得游戏已经失控了呢。这一段不管你怎么回答，他都会对玩家进行嘲讽，并指责你上一次的回答并没有诚实的体现在游戏中。最后突然变得神经质的希尔医生，会暗示玩家此时控制的角色是个精神病。



第五章 黎明前六小时

章节收集

好运图腾 2：麦克来到疗养院庭院后，在喷泉左边的大门下找到。
损失图腾 4：疗养院地下室铁栅栏房间内的角落。
1952 矿难 3：从地下室爬上疗养院后，回到地洞处调查对面桌子上的备忘录。
1952 矿难 6：进入疗养院大厅右侧写着 ADMIN 的房间，打开左手边隔间内的保险柜找到。
1952 矿难 4：在同一间屋子的大厅向左，来到书架边上的小柜子上找到。
1952 矿难 8：从房间出来后，在岔路口直走进入房间在桌子上调查报纸获得。
1952 矿难 5：回到之前分岔路的另外一边，进入右手边的房间桌子上找到文件。
1952 矿难 9：来到下层进入获取刀子的房间后，向房间内镜头近处走，拉开帘子获得。



1952 矿难 10：走到有狼的影子闪过的大厅，进入右手边的房间翻看桌子上的纸条获得。
1952 矿难 12：触发剧情后，进入停尸间在右边的货架上找到。
1952 矿难 11：在停尸间内打开右边存放尸体的柜子获得。
1952 矿难 13：依次向左打开停尸柜获得 13
神秘人 13：在遇到野狼的大厅，进入获得枪支处左边的小隔间，调查墙壁上的剪辑板。
神秘人 12：回到大厅在房间中央沙发边的油桶上调查雪茄盒。
1952 矿难 7：用手枪打开锁着的大门后，在通往地下室房间的巨大窗子右边地上找到。
死亡图腾 3：巨大窗子的左边地上找到。
死亡图腾 2：换人到马修后，在缆车站对面场景边缘的木篱笆下找到。
神秘人 16：马修因为剧情要求调查小屋门上的斧头后必获得。
指引图腾 5：使用马修通过梯子到达另外一侧后，登上楼梯在场景左侧找到。
双胞胎姐妹 10：通过栈道后在分岔路口进入左侧的小木屋，在地板下找到。
好运图腾 3：回到岔路口在右边道路的一棵树下会找到。
双胞胎姐妹 1：切换到浴室中的萨曼莎，被钟表吓了一跳后，出门后走到场景左边在柜子上面找到。
神秘人 14：下到山庄一楼大厅后，来到山庄的大门前玄关的小柜子上找到。

关卡要点

●进入疗养院要选择打开左边的铁板进入地下室。
●本关来回摆动的手臂是一个重要的机关，一周目一定要进行调查。
●想要留住手指的话，砍刀就会损坏，切下手指可以获得奖杯，是否保存砍刀不会影响角色生死。
●在疗养院内不要攻击野狼，它就会在后面的游戏中成为伙伴，喂不喂食不会在后面有所影响。
●要选择使用斧头进入缆车站，也要记得不要和艾米丽争论，因为学霸艾米丽永远是对的。
●是否对艾米丽伸出援手不会有影响，虽然会降低好感度，但是不管怎么做她说话都一样刻薄。
●在影院内选择用花瓶砸向疯子可以解锁奖杯。
●逃跑的过程中，之前调查的球棒可以起到关键作用。
●萨曼莎成功逃脱才不会影响后面的剧情，被抓住的话就无法达成全收集，
●如果之前克里斯多夫在第一章打死了松鼠，萨曼莎必然会被抓住。

麦克跟随人影一路来到黑木山的疗养院门前，进入后发现原来确实有人在以此为据点。深入疗养院的过程中，麦克看到一间房间内有一只来回摆动的手臂就走过去调查，却没想到这竟是一个机关，毫无防备的麦克被下面的捕熊陷阱夹到了手指，万般无奈下为了活命的麦克，只好忍痛用刀子将手指割下。来到停尸房后，麦克被紧闭的大门所阻挡，仔细翻查了房间内的停尸柜，麦克找到了之前工作人员的尸体，并在尸体的口袋内发现了门卡。打开大门的麦克身后一只野狼突然从黑暗中扑了出来，慌乱的麦克跑上二楼胡乱躲进了一个房间。这时身处二楼的麦克从房间的窗子看到陌生人已经消失不见，于是重新来到一楼并使用门卡进入了房间。这时刚才的野狼又从门后蹿出，可令人意外的是它并没有伤害麦克，反而很乐于与人亲近，于是一人一狼反倒好像建立起了友谊。之后麦克在这里为自己找到衣服和枪支，拿到了左轮枪的麦克继续开始了对神秘人的追踪。

马修和艾米丽刚刚来到缆车站前，突然听到身后的铁门有所异动，上前调查发现铁门竟然自己锁了起来。而站内的缆车也早已经被人破坏，查看了缆车站内黑木山的地图后，两人决定要登上山顶的瞭望塔通过电台向外界求救。二人走向山顶时，无意间来到了当年汉娜和贝丝发生意外的地点，正当他们回忆起当年恶作剧并后悔叹息时，回身一看俩人已被一群雄鹿包围。

此时山庄内落单的萨曼莎完全不知道外面所发生的一切，还舒服的泡在热水里面，听着音乐的她甚至没有感觉到自己正在被人窥视，即使那个人已经大摇大摆的从她身旁离开了屋子。不过神秘人关门时带起的一阵微风熄灭了蜡烛，还是让萨曼莎有了一丝警觉。慌忙从浴池中出来后，她发现自己的衣服不知被谁藏了起来，萨曼莎匆匆披上浴巾走出了浴室。这时的山庄内变得更加诡异，走廊里出现了许多标记着箭头的气球。根据箭头的方向萨曼莎来到了山庄的私人影院，神秘人在大屏幕上播放了一个小时前约书亚惨死的视频，萨曼莎还没来得及平复情绪，身后出现的神秘人已经开始对她展开了追杀，萨曼莎跌跌撞撞的跑进了山庄地下的老旧建筑，并机警的利用黑暗的环境侥幸躲过了追杀得以暂保平安。



心理咨询

这次见到希尔医生，他已经将心理治疗室恢复原样，此次的心理咨询也终于有了突破性的进展。站在窗前的医生抱怨着玩家的不配合，指出玩家浪费了之前所有的测试，而当医生转过身来后，我们也终于看到了患者的真容。不过令人意外的是这名患者，竟然就是山庄内追杀萨曼莎的神秘人，虽然目前尚不知晓这个人究竟是谁，不过终于可以得知山庄发生的事情和玩家控制的患者是有所联系的。



第六章 黎明前五小时

章节收集

指引图腾 6：艾米丽到达山顶的瞭望塔后在楼梯前找到。
双胞胎姐妹 11：登上瞭望塔后在铁柜子里面找到。
双胞胎姐妹 12：打开瞭望塔的电源后打开传真机获得。
神秘人 19：阿什莉受到鬼魂的惊吓后，进入门内的新场景，在右手边的桌子上找到都书籍阅读获得。
神秘人 17：在找到神秘人 19 后不要离开，走向桌子右边镜头切换，调查箱子获得。



神秘人 18：出现二人决定救萨曼莎的对话后，调查此房间右边地上的包裹。
神秘人 20：下到楼梯下层后，调查镜头前地上漏电的电池获得。
神秘人 23：进入铁门自动落下的厨房后，在左手边的水槽上找到。
神秘人 21：在厨房右边调查吊着的猪获得。
神秘人 22：在正对进门处的墙壁上调查照片获得。

关卡要点

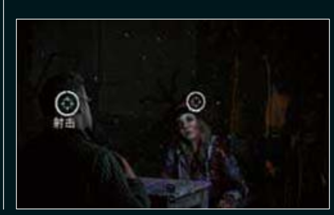
●马修如果攻击鹿群的话，这里就会掉下山崖死亡。马修死亡后，剩余部分由艾米丽独自进行。
●艾米丽在瞭望塔找到信号枪后，选择给马修可以让他在后面逃过一劫。
●瞭望塔倒塌的 QTE 不会影响游戏发展，马修选择不救艾米丽可以避过后面游戏出现的危机。
●尝试求援艾米丽的话则马修会在随后遇到危险，如果没有信号枪马修死亡。
●调查神秘人 19 后，拿起下面的剪刀可以帮助阿什莉防身。
●阿什莉调查厨房木门内的录像机有重要线索。
●阿什莉反抗疯子也无法逃脱。
●选择向阿什莉开枪会导致后面克里斯多夫的死亡，不过会解锁奖杯，希望全员存活的话，就不要向女士开枪。
●克里斯多夫选择牺牲自己的话，之后游戏中阿什莉的反应会有所不同。

虽然惊慌，但是面对数量如此庞大的鹿群，马修很明智的没有做出什么过激得举动，拉着艾米丽慢慢从鹿群的包围中离开，好在最终鹿群也并没有对二人发动攻击。逃了出来后，俩人顺利的来到山顶的瞭望塔，在使用无线电与山区救援队取得联系后，对方告知二人，进山的救援队要到暴风雪停止之后才能出发，而这段时间就意味着山上的几人需要——活至黎明。与外界取得联系后，俩人又在瞭望塔上找到了一些防身的武器。在挂断了无线电后，瞭望塔外面的感应灯突然亮了起来，与此同时屋外的大门传来了“砰！砰！砰！”的敲击声，马修和艾米丽正被吓得不知如何是好时，门口的声响却停止了。惊魂未定的两人还没来得及去门口调查，更大的危机已经到来了，黑暗中不知是谁砍断了固定瞭望塔的钢缆，整个瞭望塔在呼啸的暴风雪中应声倒塌。此时从瞭望塔房间被甩出的艾米丽死死地抓



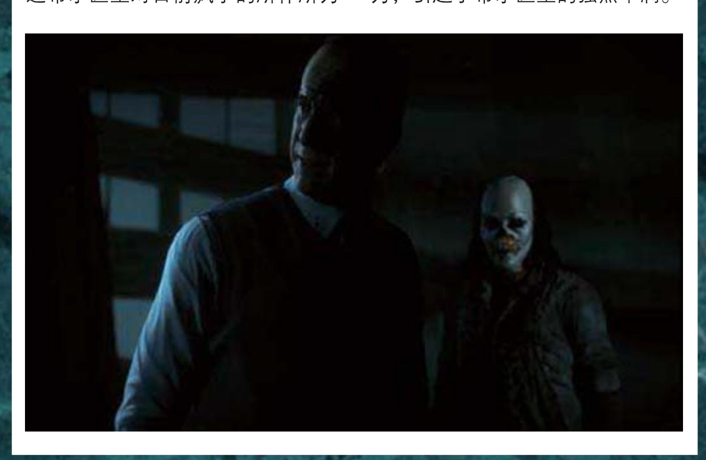
着栏杆，哀求马修救援的阿什莉已经坚持不了多久。但是在倾覆的瞭望塔上马修也无法伸出援手，当他跳到山崖边安全的平台，正要回头将艾米丽救下时，瞭望塔却已经整个坠入了山崖下面。

山庄里面克里斯多夫和阿什莉已经找不到萨曼莎的影踪，不过发现山庄内的气球后，两人依照气球的提示也来到了山庄地下。一路上山庄内怪异的事件发生得更加频繁，忽然熄灭的蜡烛，房门诡异地自动开启或关闭，而且阿什莉还看到了一只与汉娜身形极为相似的幽灵。跟着幽灵的踪迹，阿什莉找到了一个逼真还原当年恶作剧的娃娃屋，还在地下室内发现了当年的录像视频。经过一路的探查后，两人终于在地下室的深处听到了萨曼莎的呼救声，匆匆来到发出声音的房间后，却发现求救声只是一个陷阱，在门后迎接二人的是疯子的袭击。当二人醒来后，发现被绑在了一张桌子前，此时疯子恶毒的声音再度响起，这一次克里斯多夫将再度参与一场疯狂的游戏，他需要依照疯子的要求使用桌子上的手枪，选择二人中究竟谁可以生存。在这样的绝境面前，克里斯多夫和阿什莉终于敞开心扉，互相表达了对彼此的爱意。当阿什莉哽咽着说：“我真后悔自己浪费了和你在一起时每分每秒的时光。”而则克里斯多夫告诉她：“其实我最大的愿望，就是能够和你在一起度过每分每秒的时光。”



心理咨询

再次来到希尔医生这边，他竟然在高声的呵斥着蒙面的疯子，从语气中可以看出两人早有相识。不过希尔医生对目前疯子的所作所为相当的不满，他质疑疯子对山庄内的人所做的一切。尤其是他逼迫克里斯多夫和阿什莉自相残杀这种行为，引起了希尔医生的强烈不满。



第七章 黎明前四小时

章节收集

神秘人 26：萨曼莎从通风管道里出来走向镜头近处，翻看墙上的设计图。
神秘人 30：打开房间右手边桌子的抽屉获得。
神秘人 27：获得神秘人 30 后向房间左边走，在架子上面获得。
神秘人 28：来到后面的房间后，左侧角落堆着杂物的桌子后面。
神秘人 29：在看到疯子的大门左侧通道桌子上面的答录机。
神秘人 25：调查旧旅馆房间内萨曼莎的假人获得。
神秘人 24：调查萨曼莎假人墙边的摄像机。
1952 矿难 15：艾米丽进入矿坑后，爬上矿车轨道左边的上坡，打开铁箱获得。
1952 矿难 14：进入木门后调查场景左边打卡钟获得。
死亡图腾 5：场景右边梯子处径直走向矿坑深处找到。
1952 矿难 16：跌入矿坑深处，破开木门后在场景右边的小路找到油桶上的箱子。

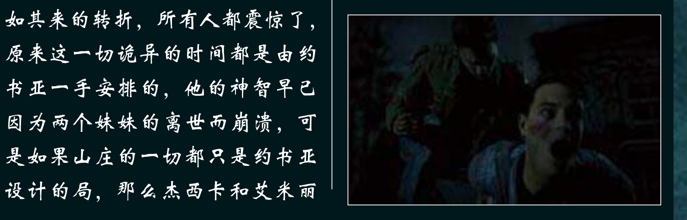
凶险图腾 3：打开矿坑的电源后，向右走下楼梯，在阶梯下面找到。
双胞胎姐妹 13：从矿坑来到开阔的场景处，在木栅栏下面找到眼镜获得。
双胞胎姐妹 17：找到双胞胎姐妹 13 的场景镜头近处的油桶上。
双胞胎姐妹 15：向原本的矿坑内走，在右手边发现调查点，清理障碍物后发现。
双胞胎姐妹 16：进入矿坑直走内在右边的一个空间内调查地上的十字架获得。
双胞胎姐妹 14：在需要移开的铁门处直走到矿坑的尽头找到油桶获得。
双胞胎姐妹 18：进入移开的铁门后，向右走在场景镜头的近处获得。

关卡要点

●如果之前萨曼莎被疯子抓走，本关内萨曼莎将无法获得任何收集品。
●艾米丽必须在遇到神秘人后，必须在最后选择躲藏才可以在接下来获得收集品。

贸然冲入房间的克里斯多夫和阿什莉二人被疯子抓住了，萨曼莎却已经逃脱了疯子的追捕。这时已经藏身暗处的萨曼莎也开始对山庄展开了调查，幸运的是她不仅发现了疯子的藏身处，竟然还在地下的旧旅馆和麦克汇合在了一起，萨曼莎穿上了在地下室找回的衣服后，正巧听到了阿什莉和克里斯多夫的呼喊声，两人赶过去时克里斯多夫正在艰难的选择这如何进行这场残酷的游戏，而此时那个疯子也正站在一旁饶有兴致地观看着。好在这一次克里斯多夫并没有做出令自己后悔的选择，他拿着手中的枪向疯子射击，但是却只换回了疯子的哂笑："克里斯难道你没有听说过空包弹吗？"一边讥笑着克里斯多夫疯子也摘下了面具，而在这个令在场所有的人都几乎疯掉的人的面具下面，竟然是原本应该已经死去的约书亚。"你们觉得好笑吗？关于这一切可都是我精心设计的呀，山庄内的怪异事件，还有被电锯锯开的仿真身体，都是我精心设计的玩笑。你们不应该觉得有趣吗，你们甚至应该感谢我，等将来我把这些视频上传到网络以后，你们将占据各大视频网站的首位，到时候全中国的电脑可能都算不过来你们的视频会被点击多少次啊。这一切是多么的令人激动，玩笑就是要有这样的效果才对啊！可是我的妹妹呢！她们无法因为一个恶作剧而开怀大笑，因为她们已经死了，而这些都是你们造成的！"面对突如其来的转折，所有人都震惊了，原来这一切诡异的时间都是由约书亚一手安排的，他的神智早已因为两个妹妹的离世而崩溃，可是如果山庄的一切都只是约书亚设计的局，那么杰西卡和艾米丽呢，她们的意外难道也会是约书亚干的？愤怒的麦克没有抑制住自己的冲动，重重的一拳将约书亚打昏在地，可是在山顶的小屋，杰西卡到底遇到了什么呢？抓走她的绝对不像是人类。虽然之后麦克弄醒了约书亚试图从他口中去求证，可是约书亚并不承认自己做过那件事情。问不出结果众人有不放心将约书亚留在山庄内，为了安全起见麦克和克里斯多夫将约书亚绑到了之前进行电锯游戏的木屋内。

此时在山顶那边，瞭望塔已经完全倒塌并掉入了山谷内。可艾米丽竟然幸运的没有丧生，一根垂下的绳子缠住了她一只脚脖，帮助她逃过了劫难。由于跌进了山崖，艾米丽只能进入山谷内的矿坑另寻出路，在矿坑内艾米丽发现了很多痕迹证明这里曾经有人活动，在 1952 矿难年黑木山还曾发生过一次矿难，矿下的工人被困很久后却奇迹的得以生还。艾米丽意外的发现了有关汉娜的信息，甚至还找到了贝丝的头颅，原来失踪的二人当年就掉落进了这矿坑内，而且其中至少有一人并没有当场身亡。虽然震惊，艾米丽却顾不得详细调查，眼下继续寻找出路离开矿坑才是她应该关心的事情。在本就阴森的矿坑内，艾米丽又遇到了一个背着喷火器的怪人，经历了一整晚的恐怖遭遇后，艾米丽已经不会坐以待毙，她飞快地向矿坑的深处跑去躲过了追着她不放的怪人。



第八章 黎明前三小时

章节收集

1952 矿难 17：艾米丽被神秘人推下矿坑后，在右边的桌子上找到。
好运图腾 4：跳到矿坑下层后，在场景右边的木棚下找到。
1952 矿难 18：阿什莉在安全屋阅读神秘人的笔记时向前翻页获得。
1952 矿难 19：阿什莉在阅读神秘人的笔记获得。
1952 矿难 20：阿什莉在阅读神秘人的笔记获得。
1952 矿难 21：阿什莉在阅读神秘人的笔记获得。

关卡要点

●艾米丽被追赶的 QTE 会影响她的生死，后面被咬伤无法改变。
●在逃脱时如果艾米丽选择留在传送带上，却没有完成后面的 QTE 会跌落碎石机内死亡。
●克里斯多夫被怪物追杀的 QTE 会影响他的生死。
●来到山庄大门时，如果第六章选择向阿什莉开枪，克里斯多夫死亡，同时获得奖杯。

虽然艾米丽已经尽力躲藏，最终还是被怪人发现，不过这个看上去非常怪异的人，却没有伤害艾米丽，反而在听到了一声绝不是人类发出的刺耳尖叫后，背着喷火器急急忙忙跑向发出声音的地方，临走时还给了艾米丽几颗冷焰火防身，并让她从安全的矿道先行离开。艾米丽继续寻找离开的出路，却像是流年不利般再次遇到了怪物的捕杀，这一次她绝不会看错，没有任何人类会长成那个样子，追在她身后的就是一只怪物。虽然逃跑的过程中险象环生，艾米丽还是甩开了怪物并成功离开了矿坑。不过却很不幸的被怪物咬伤了肩膀，忍着疼痛的艾米丽总算回到了山庄与众人汇合。几人简短的说明了各自的遭遇后，终于对今晚的事情有了大概的了解，而刚才救过艾米丽一命的怪人也适时出现，虽然不明所以的麦克警惕地拿枪指着这个怪人，但是反应敏捷的怪人眨眼间已经将麦克缴械，在表明自己并无敌意后，怪人将山中怪物的事情告诉了众人。原来自古黑木山中就存在一个诅咒，只要山中出现同类相食的事件，那个人就会恶灵附身进而变成渴望鲜血和杀戮的怪物，这种怪物的名字就叫做温迪戈。知道真相后，为了保证所有人的安全，大家决定躲进山庄的地下室，这时仍对约书亚抱有情义的克里斯多夫担心起自己的挚友，即使内心受到了伤害，他还是不能放任约书亚成为怪物的盘中餐，于是请求怪人大叔和他一起去木屋救人。一路上向大叔请教了关于温迪戈的事情后俩人终于来到木屋，但是怪物已经早二人一步将约书亚抓走。这时四周又传了温迪戈的令人脊背发凉的叫声，虽然已经尽力隐蔽，两人还是被怪物发现，不知从何处跳出的温迪戈割断了大叔的头颅。克里斯多夫只能选择向大叔身后的喷火器开枪，爆炸产生的火焰暂时逼退了温迪戈，克里斯多夫也借此机会逃回了山庄的地下室。几人经过讨论后，决定不能将全部希望寄予救援队，在详细研究了山庄的地图后，麦克打算从疗养院的通道离开山庄，并寻找约书亚向他索要缆车站的钥匙。而在众人刚刚决定对策后，



阿什莉发现了艾米丽肩膀的伤口，在大家的质问下艾米丽向众人坦诚自己是被温迪戈咬伤的。因为不了解被温迪戈伤害后是否会感染，大家对艾米丽产生了不信任，麦克甚至拔出了手枪威胁艾米丽必须离开安全屋，不过在萨曼莎等人的劝说下，大家还是决定让艾米丽留在了地下室。而多了艾米丽这个不确定因素后，麦克只能加快自己的行动，帮助大家尽早离开黑木山，于是再次确认了地图后他又重新回到了疗养院。在麦克离开后，阿什莉阅读了大叔的笔记后知道了艾米丽并不会被感染，于是大家一同离开了安全屋希望能尽快追上麦克告诉他不需要再去冒险，大家可以继续留在安全屋等待。

心理咨询

蒙面人公开身份后，希尔医生的患者也变为了约书亚本人，在这里约书亚会开始流露出自己这一年来的不安，而希尔医生则会通过对约书亚的训导，来告诉玩家在游戏中的表现。如果玩家努力的让游戏中的角色存活的话，希尔医生会进行一些安慰式的劝导，而如果是玩家刻意的作死的话，希尔医生也会对约书亚做出直言不讳的职责。当然实际上为了增加玩家对游戏的感受，希尔医生的一些话语也会有失偏颇，如果玩家无意间导致角色死亡也难免会有些过意不去。最后希尔医生会询问玩家是否抱有悔意，这里的选项也会让玩家直面自己在游戏中的选择，表达出自己内心的感受。



第九章 黎明前两小时

章节收集

凶险图腾 4：麦克打开疗养院锁着的铁门后，此门右边角落的铁门进入后房间在左边地上。
1952 矿难 23：在找到图腾的屋子外面庭院中，调查十字架获得。
1952 矿难 24：来到疗养院下层后，轮椅前的岔路口进入左边的屋子内在桌子上获得。
1952 矿难 25：来到写着“B-WING”牌子的通道处，此时向着镜头近处深入通道，进入右边第一个房间内播放电影机胶片获得。
1952 矿难 27：继续向走廊深处进入场景左边的房间内，调查右边桌子抽屉内的文件夹。
1952 矿难 26：撞开木门后，发现密室中的尸体，调查尸体手中的信件获得。



关卡要点

●麦克如果在第五章打了狼的话，这里狼就不会和麦克同行。
●出现温迪戈以后的几个 QTE 失败会导致麦克在本章节的内容结束，但不会死亡。
●用猎枪将门上的锁打烂后进入房间内，需要选择阻挡或者逃离，选择阻挡救下野狼可以解锁奖杯。
●找到损失图腾 5 的时候，如果阿什莉打开了地道的盖子的话角色死亡。
●之前如果选择撇下克里斯多夫的话，阿什莉打开地道的盖子后克里斯多夫也会死亡。
●如果麦克的 QTE 失败，萨曼莎会遇到麦克并将其救下，这里的 QTE 不会再产生影响。

麦克独自来到疗养院的大厅后，发现无人驻守的疗养院好像也已经遭到了温迪戈的攻击。麦克拿到了大叔的枪械后走向疗养院的精神病院区域的通道。打开了大门上的铁锁后，麦克遇到了之前的野狼，这时本已相处和睦的一人一狼在此组成了小队共同出发。不料在麦克即将离开疗养院时，却被温迪戈发现，由于已经对怪物有所了解，手里有枪的麦克也不是全无还手之力，一路且战且退麦克也利用疗养院内的油桶解决了不少温迪戈，最终在引爆了疗养院门前的大量油桶后，炸掉了整个疗养院的麦克成功逃脱。另一面萨曼莎几人离开安全屋后，因为麦克特意锁上了通往疗养院的大门，只能选择从下水道通过。期间负责断后的阿什莉一度与众人分开，在独自行走的过程中，阿什莉隐约听到了杰西卡的求救声，不过阿什莉还是选择了追上众人再做商量，而这个选择也让她幸运的躲过了死神的到来，因为通道下的声音只是温迪戈的陷阱。一行人来到矿坑内一处通向外界的岩壁前，擅长运动的萨曼莎决定与众人分头行动爬上了岩壁，其他人则原路回到了山庄等待。爬上岩壁后，萨曼莎果然来到了山庄外面，还顺便救下了再次被温迪戈追上的麦克。在大家都不断的遇到温迪戈的袭击时，首先被抓走并跌入矿井的杰西卡，竟然没有死，此时的她已经悠悠转醒，虽然受伤极重，求生的本能还是促使杰西卡走向了黑暗的矿坑深处。



第十章 黎明前一小时

章节收集

好运图腾 5：萨曼莎来到水潭边后，在右手边的地上找到。
双胞胎姐妹 19：水潭边向左走在地上捡到手表获得。
双胞胎姐妹 20：下水后在左边的平台上找到笔记获得。
好运图腾 6：换到约书亚后，在矿坑左边的空间找到。
损失图腾 6：马修和杰西卡走出狭窄的矿坑后，在左手边的矿车轨道上可以找到。
危险图腾 6：萨曼莎爬出矿坑后连续两个分岔路选择向右，来到大路前在左边的树下找到。

关卡要点

●是否调查双胞胎姐妹 20 的内容会影响约书亚的生死。
●被温迪戈追上后马修选择先走杰西卡死亡。
●马修逃生的 QTE 失败会死亡。
●萨曼莎逃生的 QTE 不影响游戏发展。
●煤气管道被打破后，萨曼莎需要等待所有人离开才会达成全员生还（先走则解锁奖杯）。
●吸引温迪戈的 QTE 失败萨曼莎死亡。
●萨曼莎死亡后，麦克必然死亡，达成全角色无人生还。

被温迪戈扔进了山洞后约书亚的精神已经彻底崩溃。他开始为自己行为而懊悔，他的大脑不断的产生一些令自己恐惧的幻觉，这时陷入疯狂的约书亚在山洞内歇斯底里的喊叫着。汇合在一起的萨曼莎和麦克在通过了一段积水的矿坑后，竟然误打误撞找到了温迪戈的巢穴，同时也发现了精神错乱的约书亚，在麦克唤醒了陷入幻觉的约书亚后，向他索要到了缆车站的钥匙，三人再次开始行动，萨曼莎直接爬出矿洞去通知山庄内的伙伴准备离开，麦克则领着约书亚从原路离开。不过他们完全没有发觉到，在麦克通过矿坑时早已被一只温迪戈盯上了。二人再次进入来时的水潭时，温迪戈突然出现并再次掳走了约书亚，麦克则躲在水中保住了性命。在约书亚再次被温迪戈抓走时，他看到了温迪戈的手臂上竟然有着和自己妹妹汉娜一模一样的纹身，如果他知道关于温迪戈的诅咒的话，他可能就会猜得到这个怪物其实就是自己的妹妹。

矿坑内的结构好像并不复杂，醒过来的杰西卡没走多远就遇到了同样跌落矿坑的马修，两人相遇后也遭到了温迪戈的攻击，不过还是一同躲过并存活下来。萨曼莎在离开矿坑后也遭到了温迪戈的追杀，跑到了山庄门前却没有人为她开门，这时离开矿坑的麦克也到达了山庄前，两人打破了山庄的大门准备去地下室寻找其他人。刚来到山庄的地下室入口，二人就看见阿什莉他们慌乱的跑了出来，而后面正跟着几只饥饿的温迪戈。萨曼莎最后一个逃到了大厅后，看到温迪戈已经先一步来到了上层，于是几人只能选择站着不动来赌一赌运气。好在几只温迪戈因为抢夺他们这些“食物”发生了争斗，混乱中山庄的瓦斯管道被打破，麦克这时想到了可以引爆瓦斯来解决温迪戈，于是跑到墙边打碎了灯泡，萨曼莎则不断吸引温迪戈的注意力来帮助伙伴们逃生，最终当所有人都离开了山庄后，萨曼莎也在千钧一发之际逃出了山庄，并在出门的瞬间打开了电灯的开关将山庄内的瓦斯点燃，最后的温迪戈终于被解决。此刻逃出生天的大家，隐约听到空中响起了直升机的声音，当他们抬起头寻找直升机的踪影时，山尖上的第一缕晨光刚好洒落在众人身上，阳光下的黑木山终于不再像是要将所有都吞噬的怪物，瘫坐在地上的几人也总算幸运的活到了黎明。





心理咨询

本章内希尔医生出现在了章节剧情之前，两人的对话会在约书亚被困着的山洞内展开。希尔医生表示已经放弃了对约书亚进行帮助，而他也应该尝尝自己的所作所为造成的后果。希尔医生离开后，游戏中的现实与约书亚的幻想相结合，发病的约书亚出现了各种恐怖的幻觉。希尔医生至此完成了游戏中的所有戏份，不得不说这个角色在游戏中的出现非常出彩，在增加游戏体验的同时也稍稍为游戏剧情增加了一些深度。因为在游戏中神秘人的收集品中，玩家就了解到约书亚已经没有在接受心理治疗，而游戏中的希尔医生只是他幻想出来的，而这个角色也恰恰代表了约书亚内心的理智，所以当希尔医生离开后约书亚已经彻底陷入了疯狂的幻象。

结局 黎明之后

活下来的众人，坐上了救援的飞机离开了黑木山，也逃离了如噩梦般的夜晚。身上的伤痛可以很快痊愈，但是心中的创伤也往往难以抹平，不然约书亚也不会失去了心智，将众人置身于这场灾难。这一次警方没有将山上的事件当做意外处理，对于怪人大叔的死亡和失踪的约书亚警方对几人展开了调查。经过不断的盘问，几人的供词虽然离奇的像是在讲故事一般，但也确实并无可疑之处，同时在萨曼莎的一再要求下，警方决定重回黑木山的矿井内进行调查。搜索展开后，两名警察很“幸运”的在矿井内发现了一个人影，警察下意识的拿手中的电筒照了过去，当手电的光柱撕开了矿井的黑暗后，他们看到了一张似乎是约书亚的面孔，只不过这张脸的主人，此刻双眼深深凹陷进了眼眶，撕裂的嘴角露出了尖长的牙齿。“约书亚”吐出了刚刚从手中的尸体撕下的一些血肉，扑向了两名警察手中那令他十分不悦的光芒。这之后黑木山上又多了两名不明失踪的警察，而萨曼莎等人在问话的最后还是不断的重复着：“必须回到矿井里面，只有回矿井里面你们才能知道发生了什么，只有回到矿井里面。”

黑木山上的线索

玩家在游戏中收集到相关的提示后会对游戏的背景有更加深入的了解。获得所有的图腾后还可以解锁一段特殊影像来补完一年前两姐妹事件的更多信息。

双胞胎姐妹：双胞胎的提示中，讲述了汉娜早在毕业前就十分迷恋麦克，但因为自己是个品学兼优的好孩子，所以感情速配指南上说她的性格和麦克并不适合。于是为了让两人的感情有所发展，她特别在手臂上刺上了蝴蝶纹身，希望可以得到麦克的注意。在一年前看到恶作剧的纸条时，汉娜毅然决定和麦克发生关系，希望可以赢得这段感情。但事与愿违，汉娜之后跌下了山崖，不过她只是摔断了一条腿并没有死去，山崖下的汉娜将自己妹妹的尸体埋了起来，但因为久久等待不到救援，饥饿的汉娜别无选择，将贝丝的尸体从地下挖了出来充饥，在之后的几个月后，受到诅咒的汉娜变为了可怕的温迪戈。

1952 矿难：发生在 1952 年的矿难事故，起因是当时西北矿业的老板布拉格决定开采黑木山中的矿藏。虽然明知道矿井内因为地质原因并不适合开发，可是他还是雇佣了爆破队进入了矿井。30 名矿工在作业中发生了事故，其中幸存的 12 人被困在了井下，为了求生他们吃掉了死去的 18 名伙伴的尸体。在被救援队救出后，老板隐瞒了员工的死讯，并对外声称矿井内只有 12 名遭遇事故的工人，且已经全部获救，此事业一度成为一个人类求生意志的奇迹。老板将幸存的工人安排进自己在黑木山开设的疗养院后，发现工人们的身体开始产生变化。幸存的旷工开始陆续变成怪物，并在疗养院内造成了多人死亡。期间外界曾有记者来黑木山进行采访，不过遭到了布拉格的暴力阻拦，最终当疗养院内因为肆虐的温迪戈而彻底失控后，老板布拉格在疗养院的地下室内服毒自杀。

神秘人：神秘人的提示都是一些暴露约书亚计划的线索，约书亚先是虚构了一个名叫维克多的纵火犯，然后让人误以为这个与华盛顿家族有仇的疯子在 16 年刑满释放后展开了他的报复。之后又在山庄设计了一系列精巧的机关来迷惑众人，虽然一直借口是要为两个妹妹出一口气，可是在神秘人 30 的提示中可以发现，约书亚从小就患有精神方面的疾病。而他在一年前妹妹发生事故后更是彻底拒绝了私人心理医生希尔的治疗。不过神秘人的一些线索，实际上是由怪人大叔留下的，这些线索也让玩家提前知道了关于他的行踪。

预言图腾过去的事件：找到所有的图腾后会出现一段影片，其中怪人大叔讲述了从自己的爷爷开始，自己的家族近百年来一直在黑木山中狩猎温迪戈。当年为了解决最为凶恶的温迪戈“巨牙”，他的爷爷更是失去自己宝贵的性命。在此之后发生 1952 年矿难后的黑木山中出现了更多的温迪戈，猎人通过自己的经验将这些变成温迪戈的工人一个个解决殆尽，但是却始终没有找到杀死自己祖父的巨牙。直到一年前，汉娜和贝丝离开山庄后，正好被巨牙盯上。猎人虽然拼命的追赶，但最终还是没有来得及救下两姐妹，不过却解决了巨牙，也算成功为自己的爷爷和两姐妹报了仇。



蝴蝶效应 详情列表

※此处蝴蝶效应名称选用繁体中文版本。

蝴蝶效应1	干卿何事	萨曼莎听到了克里斯多夫的手机铃声后，是否观看会影响克里斯多夫对她的态度。
蝴蝶效应2	蓬尾松鼠	打靶的克里斯多夫是否射杀松鼠，会影响萨曼莎在被疯子追逐时能否成功逃脱。
蝴蝶效应3	斟酌判断	阿什莉是否选择让马修通过望远镜看到麦克与艾米丽调情，会影响马修与麦克的关系。
蝴蝶效应4	择木而栖	杰西卡与艾米丽发生争吵时马修选择站在哪一方，会影响马修与艾米丽的感情。
蝴蝶效应5	英雄救美	杰西卡掉下矿坑后麦克是否选择第一时间跳下帮助杰西卡，帮助的话会看到木屋福利，同时杰西卡才会出现在后续的关卡中，影响全收集。
蝴蝶效应6	未雨绸缪	萨曼莎与约书亚一同前往地下室修复热水炉时调查球棒，可以在萨曼莎被疯子追捕时帮助萨曼莎逃生。
蝴蝶效应7	飞速救援	麦克完成第四章的QTE成功追踪到被抓走的杰西卡，影响杰西卡的生命。
蝴蝶效应8	生死有命	克里斯多夫在疯子的电锯游戏中选择让约书亚生存，会对朋友间的好感度产生影响。
蝴蝶效应9	不计代价	麦克被捕熊夹夹到后选择割断手指，保留开山刀后可以在后面帮助麦克逃离险境。
蝴蝶效应10	患难之交	麦克遇到疗养院的野狼后，选择不攻击它，之后野狼会在后面的关卡帮助麦克指路，此处与奖杯相关。
蝴蝶效应11	休戚与共	艾米丽将信号枪给了马修，马修掉下矿坑后可以依赖信号枪自救。
蝴蝶效应12	亡命天涯	萨曼莎被疯子追捕时，选择躲进电梯井，之后萨曼莎可以调查疯子的工作室，影响全收集。
蝴蝶效应13	自我防卫	被麋鹿群包围后，马修是否攻击鹿群，会影响他的生死。
蝴蝶效应14	拥枪自重	艾米丽没有信号枪交给马修，之后艾米丽遇到温迪戈后可以使用信号枪反击。
蝴蝶效应15	自力救济	信号塔倒塌后马修是否执意救援艾米丽，关系到自己是否遭遇性命危机。
蝴蝶效应16	有备无患	阿什莉找到了山庄桌子上的剪刀并带在了身上，可以在后面被疯子追捕时有还击的能力。
蝴蝶效应17	形影不离	遇到疯子时阿什莉选择去查看旁边的屋子，之后克里斯多夫会使用萨曼莎的假人吓唬。
蝴蝶效应18	零距射击	克里斯多夫和阿什莉被疯子囚禁时，克里斯多夫是否选择了向阿什莉开枪，阿什莉会在后面影响克里斯多夫的生死。
蝴蝶效应19	一朝被咬	艾米丽被温迪戈咬伤后来到安全屋，大家的选择会决定艾米丽的生死。
蝴蝶效应20	弃之在后	阿什莉在地道内听到声音并去探索时，是否打开地道的盖子决定她的生死，如果之前选择撇下克里斯多夫两人都会死亡。
蝴蝶效应21	重要发现	发现双胞胎姐妹20影响约书亚生死。
蝴蝶效应22	混乱终局	结局时萨曼莎什么时候按下开关决定了几名伙伴的生死。

奖杯攻略

奖杯总数	19	铜杯	4	银杯	5	金杯	9	白金	1

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	15小时以内
在线奖杯	无
最少通关次数	两次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯完全没有获取难度，不需要操作也没有需要刷取的内容。玩家只需要通过简单的QTE就可以解锁大部分奖杯，游戏中的收集品也不算特别难以获得。首次通过游戏时间大概为十小时左右，之后进行二周目游戏将可以更快速的通关。如果单纯只为奖杯游戏的话，白金速度可以控制在15小时以内。

推荐线路

如果不着急获得奖杯的话，游戏还是推荐玩家在一周目按照个人意愿进行，避免丧失游戏乐趣。在解锁奖杯时，推荐一周目完成全员生存结局，并同时获得对应奖杯。通关后就可以分章节进行游戏，此时只要从第六章开始，依旧可以达成全员死亡结局来解锁另外的奖杯。收集品只要不错过萨曼莎和艾米丽的部分，其余的只要按照攻略获得即可。

惊悚交响曲

解锁条件 取得游戏中所有的奖杯。



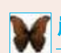
致命咒怨

解锁条件 克里斯多夫在死亡游戏中选择向阿什莉开枪。



为艾米丽驱魔

解锁条件 麦克在地下室将艾米丽射杀。



崩溃的阿什莉

解锁条件 克里斯多夫选择向艾米丽开枪并出现其在山庄前死亡的剧情。



引狼入室

解锁条件 阿什莉打开了暗门造成文迪戈进入。



同甘共苦

解锁条件 麦克允许艾米丽留在地下室。



即刻炼狱

解锁条件 萨曼莎在全员离开前打开开关将山庄点燃。



姐妹的故事

解锁条件 找到关于所有双胞胎姐妹提示。

命运的沉沦

解锁条件 找到关于所有1952矿难的提示。

真相大白

解锁条件 找到关于所有神秘人的提示。

黑暗中的四个女孩

解锁条件 所有女性角色在黎明时生还。

九死一生

解锁条件 所有八名角色在黎明时生还。



落幕结局

解锁条件 黎明时无人生还。

吓不死杰西卡

解锁条件 杰西卡在游戏中生还。

高超的狼人

解锁条件 麦克带着狼一同从疗养院离开。

惊声尖叫

解锁条件 麦克切断自己的手指逃出捕熊陷阱。

跟疯子拼命

解锁条件 萨曼莎或者阿什莉用武器攻击了疯子。

敏捷的男孩

解锁条件 所有男性角色在黎明时生还。

黑夜里的图腾猎人

解锁条件 找到游戏中所有图腾。









发售资料篇已经算是“《战国 BASARA》系列”的传统了，本作在《战国 BASARA4》基础上新增了 8 名可用角色，全部武将都增加了新的固有技·改和专属铭，令技能组合变得更具挑战性。不过本作的白金难度很低，如果玩家有前作的完美存档的话，本作即便是增加了新的“天”难度，应付起来也是小菜一碟。

战国BASARA4 皇		Capcom	动作
PS4	战国BASARA4 皇		日版
	2015年7月23日	本地1人	对应玩家年龄：12岁以上
	售价为7549日元		

文 八重樱　美编 anubis



基本操作

键位	作用
十字键	设定为快捷键
左摇杆	移动
右摇杆	调节视角/调整战友的攻击区域
L1	防御
L1+左摇杆	回避/见切
L2	对战友下达攻击指令
L2+右摇杆	微调战友的攻击范围
△	固有技
□	普通攻击
×	跳跃
○	BASARA技/戏画BASARA技
R1	固有技
R2	固有奥义
L1+R1	发动极粹
L1+R2	切换当前固有奥义
R3	切换战友
START	菜单
SELECT	挑衅



存档继承



如果玩家有玩过《战国BASARA4》的话，那么可以先在PS3上运行该游戏，更新之后即可在设定中将存档上传至Capcom的服务器中，然后再开启《战国BASARA4皇》下载前作存档。

继承的要素	武将等级
	武将服装
	战国创世通关情况
	合战场通关情况
	已入手的武器和铭
	游戏书
	通缉犯收集帐的完成情况
	DLC内容
兑换成天货币的要素	小判、强化印笼、砥石、玉钢、小锤



“天”难度

本作新增的“天”难度需要玩家先在战国创世·极模式下打通“婆娑罗”难度的路线之后才会出现，毫无疑问是最高难度。该难度下的敌大将会满血满BASARA槽出战，而且无论是防御力亦或是回避率都相当高，硬碰硬会相当痛苦。但“天”难度下不但刷强化印笼和金钱效率更高，而且还涉及到了新的通缉犯收集帐，想要白金就无法回避掉这个难度。这里就推荐一下我个人的打法。

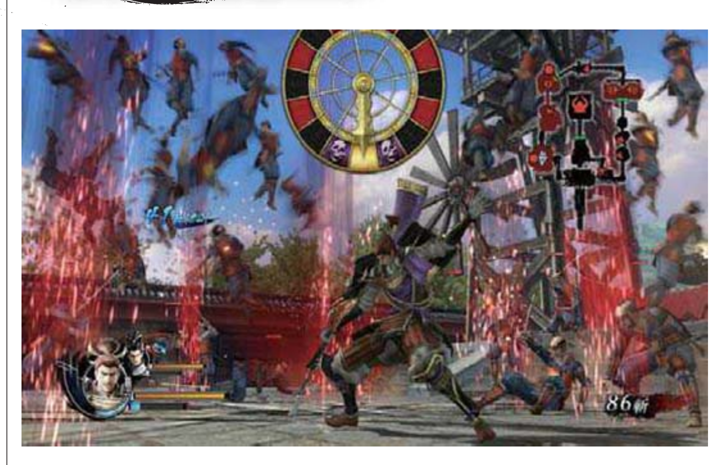
选用的武将是军神上杉谦信，等级以取得全部技能为宜，武器使用的是用天货币换得的装备了“开”铭的景品，并且要把这把武器升至满级（全属性3000），有条件的话可以再装备上更多加攻击力的铭，不装也无所谓。合战游戏书选择“舍て身の觉悟”，其他两个档位可以根据自身需求装其他游戏书，比如单挑战场的话一定要装“气力满々”，害怕死得快的话也可以装上“体力倍增”（不过并没有什么作用==|||）。

进入战场后发动固有奥义“神速”，连打□键在高速移动的途中即可清理杂兵。攒满的极粹和BASARA留给敌大将用。因为装备了“舍て身の觉悟”，一旦被敌大将攻击到基本就是个死，所以触发战斗后要立刻发动极粹+BASARA限制住对手的行动，BASARA结束后再用其他强力技能消磨掉剩余血量。假如在极粹结束后仍未能消灭敌大将，则需要迅速拉开距离，因为对手会马上发BASARA技反击。

这套打法的优点是效率高，发动“神速”后的军神移动速度奇快，普通战场基本也就是5分钟左右就能解决的事，缺点是风险系数高，操作稍有失误就有可能前功尽弃。不过在丧心病狂的“天”难度下，这点风险还是值得一试的。



合战轮盘



“合战轮盘”是本作新增的系统，但凡有“合战轮盘”出现的战场在合战场的选择画面的左上角会有图标提示。在合战中，只要击倒背着轮盘的阵大将或是杂兵，轮盘就会开始旋转，停下时随机出现四种结果，其中除“千金”外，其余三种结果又对应了多种形式。

结果	说明
千金	直接入手1000天货币，角色处于SUPER FEVER状态下，一定时间内会心一击率提升至100%
天货	出现大量背着天货币的杂兵，一定时间后消失
	出现一名ポエム尼子。攻击他可获得天货币，每攻击一次他就会移动一个地方，一定时间后消失
变化	变成晓丸45秒，移动自带攻击判定，被攻击到的敌人会掉落天货币
	变成炸弹兵45秒，□键是在脚下安放炸弹，△键是掷出炸弹，被攻击到的敌人会掉落天货币
	变成直江兼续45秒，敌我双方均一击必杀，但如果玩家处于SUPER FEVER状态下，那么就算被攻击到也不会被打回原形
罚天	宫本武藏乱入，打倒他可入手300天货币
	大量炸弹从天而降，快速移动就可以躲开
	从天而降一个金色大锅，被砸中的话就会出现两个扎比教的小天使抓住玩家，此时要快速摇动左摇杆来摆脱天使，失败的话直接GAME OVER

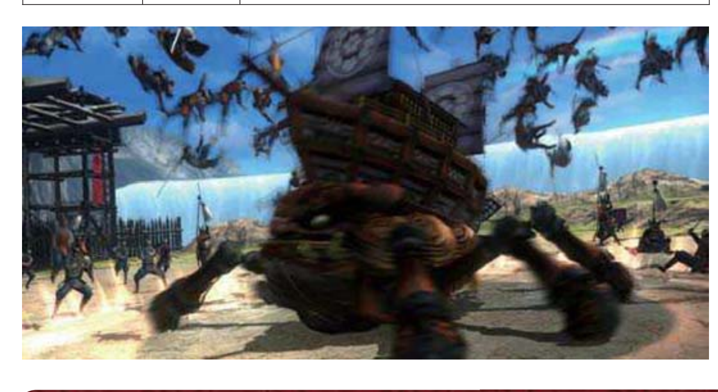
打“合战轮盘”的主要目的就是获得天货币，天货币可用来兑换景品。本作的景品数量多达167件，涉及到了固有技改、服装、特殊武器等等，对天货币的需求量非常大。不过玩家并不需要刻意找战场刷天货币，只要按部就班地将全部武将的各条路线都打通的话，天货币数量绝对是够用的。还差一些的话也可以到“自由合战”模式中刷“川中岛の战い 乱入”这一关。

另外，在战场上会发现一些印有“革”字的宝箱，击碎它后会出现不同颜色的倒三角标志，代表着下一次“合战轮盘”会增加哪种颜色的格子。



变化角色操作说明

直江谦续		
通常技	□×5	斩击×2→押刀→突进→斩击
跳跃攻击	空中□×3	空中的三连斩
跳跃特殊攻击	空中△	在空中将刀垂直砸向地面，攻击范围窄
冲刺攻击	冲刺中□	向前方跳起的斩击，比通常技的攻击距离要长，可作为起始技
踹击	长按□	攻击距离短且破绽大，但附带吹飞效果
挑斩	△	出手慢且攻击范围窄，在敌人较少时可代替通常技使用
跳斩	左摇杆+△	向前方的大踏步斩击，出手早、攻击范围广，可作为主力技能
后退斩	L1+△	后退的同时释放两个横斩
横斩	R1	蓄力后对前方的横向攻击，出手非常慢，需要在敌人接近前就使用
伪BASARA技	○	不消耗BASARA槽，使用之后会解除变身状态
晓丸		
回转攻击	□	旋转360度攻击敌人，范围大，适合破坏阵地
回转移动攻击	△	一边旋转前进一边攻击敌人，前进方向需用左摇杆控制
发射激光	R1	长按可延长发射时间，推动左摇杆可改变发射角度
炸弹兵		
普通攻击	□	在脚下安放炸弹，长按□键的话则是埋下强力炸弹
特殊攻击	△	丢出炸弹，偶尔会丢出金色炸弹，威力更大
跳跃攻击	空中□	朝斜下方丢出炸弹，连续使用附带滞空效果
跳跃特殊攻击	空中△	从空中垂直落下，在周围掀起暴风，攻击范围广
冲刺攻击	冲刺中□	向冲刺的方向丢出3个炸弹
绕圈攻击	R1	绕圈跑并向周围投掷炸弹



新武将技能介绍

本作可用的武将数量比前作多了8人，但其中只有足利义辉、千利休和京极玛利亚是全新角色，其余五人都是系列玩家们早已熟悉的武将了。这些老武将的技能略有调整，但总体来说操作变化不大，下面就为大家介绍这8位新武将的技能。

足利义辉



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器
宝笏·天辉朱黑	宝笏·童鬼大月	宝笏·修罗刚智	宝笏·四道将军

第五武器	第六武器	第七武器
国宝·拾德	宝笏·天辉朱黑·无铭	宝笏·天辉朱黑·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
甲罗之剃	长按□	初期即可使用	瞬移至敌人背后，旋转武器攻击敌人，将其挑空。
天至之令	△	初期即可使用，LV15满级	挑空技，升级后可长按对敌人施以弓箭的追击，收招时会将一名敌人挑在刀尖上甩飞。
快进之矛	方向键+△	初期即可使用，LV25满级	正前方的突进攻击，升级后长按同样会将一名敌人挑在刀尖上甩飞。
回天之賭	R1	LV5习得	短按是个360度转身攻击，长按时脚下出现转盘，根据松开按键时出现的颜色来决定接下来的招式变化。
荣光之露	L1+△	LV10习得，LV35满级	向空中发射箭矢，一定时间内会在前方圆形范围内降下箭雨，推动左摇杆可稍微移动圆圈的位置。
固有技·改	L1+□	景品兑换	转动武器处于防御状态，敌人攻击的瞬间会移至敌人背后给予强力一击。

固有奥义

名称	取得等级	说明
无问之扉	LV20习得	在前方制造出一个宇宙空间，接着会瞬移到进入空间的敌人的背后，给予强力一击。
旋盘之极	LV30习得，LV50满级	面前出现一个属性轮盘，先按住R2，待合适时机松开按键射出箭矢，命中所需的属性。
生命之炎	LV40习得，LV45满级	背对敌人发动QTE，规定时间内全部入力正确的话就可对敌人造成巨大伤害，失败的话敌人回复体力，足利义辉受伤。

技能分析

足利义辉的实力相信玩家们在前作中已经有所体会了，变成可用武将之后他也基本没有被削弱，但因为技能较多，又比较看脸，操作起来并不无脑。轮盘是足利义辉技能的一个重要因素，“回天之赌”和“旋盘之极”都会出现轮盘，且效果不同。

●“回天之賭”会出现四种结果：

金：敌军几乎处于停止状态，每一击都会掉落5小判、1砥石。

紫：不利状态，只能使用通常技的1～3段目，移动速度底下，无法冲刺、回避、交替战友，可通过BASARA技或极粹解除。

红：移动和攻击速度×3，各技能前后无硬直。

黑：攻击和移动速度降低，取而代之的是攻击力×3，处于霸体状态，附加震属性，能破防。

上述状态的持续时间为15秒，如装备了专用铭的话则延长至30秒，再度发动转盘的话会解除状态。另外处于红或黑状态下时，使用固有技和固有奥义时有一定概率延长3～5秒。该技能需要配合专用铭来使用才能体现出效果，装备了专用铭之后，转盘被分成了4份，如此一来要停在希望的颜色区域就容易得多了(白色光点的位置是所指区域)。比如想要金色效果，那么就在白色光点位于黑色区域时松开R2键即可。

●“旋盘之极”会出现五种结果：

青龙：前方游走一条青龙，附加暗属性。

朱雀：朱雀向正前方突进，附加炎属性。

白虎：玩家周围持续20秒落雷，附加雷属性。

玄武：玩家周围出现冰的罩子，罩子内的敌人被冻住，一定时间后罩子破碎给予伤害，附加冰属性。

罚：一定时间内屏幕左右两侧出现遮挡物。

对付杂兵时，通常技×3接短按R1就很不错，究极以上难度时可配合“荣光之露”使用更为安全。压制阵地时可站在远处使用“荣光之露”连射。但在面对敌大将时，还是应以固有技为主。长按下的“天至之令”可直接破防，可作为起始技来使用。另外黑色状态下对敌武将也很吃香，简简单单就可以造成大伤害，并且即便自己受伤也不会出硬直可继续攻击，哪怕是拼血量也是个赢。建议在进入战斗前就先进入黑色状态下，当然，装备了专用铭的武器也是必不可少的。

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
枯淡	孔雀	角半月	八手	豚玉	枯淡・无铭	枯淡・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
点前	长按□	初期即可使用，LV15满级	叩击地面后将前方敌人打至浮空，升级后可在空中发动，并可对浮空敌人进行追击。
浮叶	△	初期即可使用	短按是将面前的敌人击飞，长按会将敌人再拉回来。中了这个技能的敌人会被一股风包裹住限制行动。
口切り	方向键+△	初期即可使用	挥舞扇子向前方突进。
大寄せ	R1	LV5习得，LV25满级	原地旋转，将前方的敌人聚在一起并包裹在风中。按住后推动左摇杆还可将敌人砸向地面，并且还能吸附更多敌人。可在空中发动。
茶々くる	L1+△	LV10习得，LV35满级	扇子的乱舞攻击，连打□键可追加连击。可在空中发动。
固有技・改	L1+□	景品兑换	旋转挑空面前的敌人，长按可追加一次空中攻击。

固有奥义

名称	取得等级	说明
千扇子	LV20习得，LV45满级	站在原地向前方丢出大量扇子，转动左摇杆可在180度范围内转动。升级后时间延长。
野点	LV30习得，LV50满级	原地召开茶会，将面前的敌人封入茶水的泡泡中，其他敌人则整坐在旁边。连打□键可追加伤害，饮茶可恢复体力。
怀石	LV40习得，LV55满级	从前方地面上抓起4块巨大岩石，岩石浮在空中，可根据不同的技能做出自动攻击。发动技能时附带浮空效果，再按一次R2，岩石会砸向面前的目标。



千利休

侘美寂美

属性 感

技能分析

千利休的固有技能是连按两次 × 键可以在空中滑翔很长一段距离，他的大多数技能都可在空中发动。固有技“大寄せ”和冲刺攻击都可以将敌人包裹在风中，之后再接上“浮叶”或是“口切り”就可碾压杂兵们，高难度下可以再挂上“怀石”。面对阵大将时，直接长按 R2 发动“怀石”就能立刻拿下阵地，或是在远处发动“千扇子”亦可。面对敌大将的场合，依然要先限制住他的行动，长按△键后可接“茶々くる”，“怀石”也要常在身旁。固有奥义“野点”可作为回血技能来使用，但发动时的空隙较大，高难度下不太推荐使用。

京极玛利亚

爱染艳花

属性 风

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器
美しい姿のための舞い帯	气高い姿のための舞い带	艳やかな姿のための舞い布	丽しい姿のための舞い饰り

第五武器	第六武器	第七武器
长政の嫌いな气持ち悪い蛇	美しい姿のための舞い带・无铭	美しい姿のための舞い带・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
ふるクル	长按□	初期即可使用	将绸带像呼啦圈一样转动攻击周围敌人，被击中的敌人会进入高速旋转的陀螺状态，碰到其他敌人时也会造成伤害。
ミダラうち	△	初期即可使用，LV30满级	向前方放出数根绸带捆住敌人，距离非常远，被捆住的敌人将暂时无法移动，并持续掉血。
もだえコマ	方向键+△	初期即可使用	短按是将前方敌人卷到自己面前后令其进入陀螺状态，长按的话将敌人拉到面前后会不断旋转绸带，对周围有伤害判定。
イロなわとび	R1	LV5习得，LV45满级	像跳绳一样前进，可连续使用5次。
あまいワナ	L1+△	LV10习得，LV40满级	地面上出现5个光圈，光圈中出现绸带，吸附并捆绑住敌人，
固有技・改	L1+□	景品兑换	向正前方飞吻，中了该技能的敌人会气绝。

固有奥义

名称	取得等级	说明
わらわのトリコ	LV20习得，LV45满级	手持蝴蝶引诱敌人攻击，出招的敌人会被拘束，并持续给予伤害。发动时间长，而且发动中受到攻击就会中断。
オシベしもべくるま	LV30习得，LV50满级	抓住面前最多3名敌人，将他们变成自己的马车。马车状态下高速移动，按□键可进行攻击。
一夜のひめごと	LV40习得，LV55满级	跳起妖艳的舞蹈，此时转动右摇杆可让更多的敌人出现在视野里，舞蹈结束会给予他们伤害，可长按发动。

技能分析

平心而论，京极玛利亚并不是非常好用的武将。她的攻击大体上分为“拘束状态”和“陀螺状态”，用这两种状态限制住敌人的行动后再给予其他磨血技能。但是她很多技能在发动之后并不处于无敌状态，受到伤害就会中断，而且对敌大将时，也最多只能令其气绝，无法进入“陀螺状态”，如果面对两名以上的敌大将，战斗就会变成比较辛苦。推荐面对敌大将时，先按方向键 + △再连打△键将其拘束住，再快速移动至他身边，发动固有奥义“わらわのトリコ”。



战神霸王 武田信玄

属性 炎

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
石动配	双斩扇	红莲翔	虎兜吹	六鱼掬	石动配・无铭	石动配・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
徐かなること林の如く	长按□	初期即可使用，LV60满级	将自身体力转换为BASARA槽，升级后少量体力可以兑换更多的BASARA槽，但要注意体力很少时不要使用。
侵掠すること火の如く	△	初期即可使用，LV25满级	右手凝聚火焰殴打前方敌人，升级后可蓄2段力，增加突进效果。
疾きこと风の如く	方向键+△	初期即可使用，LV35满级	转动巨斧移动攻击，长按□键可以蓄力。
动かざること山の如く	R1	LV5习得，LV40满级	重重敲击地面，掀起地壳来攻击敌人，长按R1可蓄力。
动くこと雷の震うが如く	L1+△	LV10习得，LV50满级	地面浮现巨石，使用巨斧敲击巨石攻击远处敌人，长按固有技键可蓄力。
固有技・改	L1+□	景品兑换	跺地震起岩石，并将敌人拉回自己面前。可接在吹飞技后面使用。

固有奥义

名称	取得等级	说明
知り难きこと阴の如く	LV20习得，LV55满级	突进攻击，收招时会有个爆发效果，可将敌人挑空。升级后增加蓄力效果，蓄力后突进距离增加。
隠ること星の如く	LV30习得，LV65满级	跳起后向前下方飞踹，升级后增加蓄力效果。
猛ること虎の如く	LV45习得	发动后，招式的瞬间按下□键或是R2键即可连续攻击，全部入力成功会进入风林火山状态。

技能分析

武田信玄有个固有技能名为“风林火山”，该状态下移动速度提升，攻击力增加，总之就是各方面都得以强化，会令角色变得非常好用。但是要进入这个状态则很麻烦，需要依次使用固有技“疾きこと风の如く”→“徐かなること林の如く”→“侵掠すること火の如く”→“动かざること山の如く”，或是发动固有奥义“猛ること虎の如く”后全部入力正确才可以。对待杂兵时就按照上述顺序将固有技依次发动一遍，反复操作即可。对待敌武将时，进入战斗前就要让武田信玄进入“风林火山”状态，然后使用冲刺攻击或是固有奥义“知り难きこと阴の如く”将敌人逼至版边，再使用△或是重复固有技循环发动“风林火山”。



神速圣将 上杉谦信

属性 冰

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
小豆长光	冰岚鬼仁剑	雪杀昌	荆六花	越冬水鸟	小豆长光・无铭	小豆长光・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
神燕	长按□	初期即可使用	向前方放出真空刃，可在空中发动。
神烈	△	初期即可使用，LV60满级	高速连斩之后会有个突刺，连斩途中连打□键可增加攻击次数。
神斩	方向键+△	初期即可使用，LV45满级	超高速的居合斩，升级后可追加入力。
神阵	R1	LV5习得	前方地面出现冰柱将敌人冻住，可在空中发动。
神镜	L1+△	LV10习得，LV40满级	反击技，受到敌人攻击时释放居合斩。
固有技・改	L1+□	景品兑换	在地面发动时可将敌人挑空，同时上杉也会跳到空中，可作为空中连技的起始技使用。在空中发动时则是向斜下方的突刺。

固有奥义

名称	取得等级	说明
神速	LV20习得，LV65满级	高速移动技能，移动中连打□键可攻击敌人。
神棘	LV35习得	发动神域，对敌人施加一闪攻击，按□键可追加入力，追加成功的话即可连续释放一闪，最后一击一闪附带吹飞效果，并可令神域效果持续。
神岚	LV50习得	前方广范围制造吹雪，冻住敌人给予持续伤害。



技能分析

毫无疑问，上杉谦信是全部武将中的最强角色，绝对无愧于军神之名。在使用固有技或固有奥义之间切换时会发动固有技能“神域”，该状态下画面会呈现出冰冻的效果，除军神外所有敌人的移动速度都会大幅降低，对战况极为有利，虽然本作中再也无法像3代时那样无间断发动神域，但装备上专用铭【军神】后也同样能延长“神域”效果，并且攻击全部附带冰属性。

对待杂兵时，以固有奥义“神速”为起点连打□键再以R1收招即可。对敌武将时，也同样可以采用这一战术，用“神速”将敌武将逼至版边后再配合R1或是长按□键，如果装备上了强化攻击的游戏书的话，即便是天难度下的敌武将也扛不住几下攻击。

春日

月下为君



属性 光

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
苦无 霞怜	苦无 月凛	苦无 舜丽	苦无 华煌	苦无 妖踊	苦无 霞怜・无铭	苦无 霞怜・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
密仪 白夜	长按□	初期即可使用	潜入地下，然后突然从敌人脚下钻出来攻击，按住□键可延长潜入时间，推动左摇杆可移动位置。
密仪 落星	△	初期即可使用，LV45满级	将前方敌人捆住后拉至自己面前，升级后可追加攻击。
密仪 月轮	方向键+△	初期即可使用，LV50满级	倒立高速旋转移动，同时攻击敌人。连打□键可增加移动距离，推动左摇杆可改变方向。
密仪 暗消	R1	LV5习得，LV55满级	将敌人用强韧的丝线捆绑住同时切割他们。空中发动时变成高速旋转踢飞，连打□键可增加旋转次数。
密仪 御镜	L1+△	LV10习得，LV60满级	向前方放出分身，命中的敌人会被丝线捆绑住。升级后连打□键可追加攻击。
固有技・改	L1+□	景品兑换	瞬移至空中后发动高威力的下落攻击，附带浮空效果。可在空中发动。

固有奥义

名称	取得等级	说明
密仪 群萤	LV20习得，LV60满级	投掷出带追踪效果的手里剑，长按按键可增加手里剑数量。
密仪 虹影	LV30习得，LV55满级	制作出2个彩虹色的分身，一定时间内跟随春日一起行动，所有攻击都带捆绑效果。
密仪 舞蕾	LV40习得	画面中央出现同心圆，按对时机的话春日就会持续跳钢管舞，周围敌人会处于魅了状态并掉落小判，舞蹈结束后附带吹飞效果，对武将无效。



技能分析

春日的技能有着射程短、范围窄的不利面，并且体力和防御力也都相对较低，多使用空中攻击会安全一些。另外，捆绑敌人的时间大约为5秒钟，尽可能让敌人维持这个状态，才能在高难度下顺利存活。对待杂兵时发动L1+△，再连打□键追加分身数量，然后接固有奥义“密仪 群萤”，这套动作对广范围杂兵都有效果。对阵大将时，可先长按□，再接空中普通攻击。对敌武将相对麻烦一些，需要先找一个安全的位置发动固有奥义“密仪 虹影”，然后接△，再接R1（连打□键），终结技前再使用固有技・改。

前田利家

豪放磊落



属性 炎

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
巨枪安达太良	巨枪武藏	豪枪大和	豪混金刚	カジキマグロ爱	巨枪安达太良・无铭	巨枪安达太良・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
兽の连击	长按□	初期即可使用，LV55满级	向前上方的连续突刺，收招为横扫吹飞。连打□键可增加攻击次数。
野生の斩击	△	初期即可使用	挥舞大枪的挑空技能，在光聚集的瞬间松开固有技按键，威力会增加。
炎の跳跃	方向键+△	初期即可使用，LV15满级	跳起后重重扣斩敌人，升级后可进行目押入力，威力增加。
火口の连弹	R1	LV5习得，LV65满级	喝酒后喷出火球，升级后可进行目押入力，威力增加。
来い、鹰よ!	L1+△	LV10习得，LV70满级	召唤鹰来前冲攻击，升级后鹰的数量增加。
固有技・改	L1+□	景品兑换	口中吐出一个大火球，然后攻击火球，令其分裂成5个小火球，对前方扇形范围内都有攻击判定。

固有奥义

名称	取得等级	说明
本能の打击	LV20习得，LV50满级	横向挥舞大枪将前方广范围的敌人吹飞。升级后可进行目押入力，威力增加。
最果てへの投掷	LV30习得，LV60满级	将枪掷向前方的敌人，升级后可进行目押入力，威力增加。
饭の感激	LV40习得，LV80满级	面前出现一大盘饭团，进食可恢复体力。连打□键可加快进食速度，但假如进食时被敌人攻击到，敌人就会恢复体力。

技能分析

由于存在长按按键可目押入力的设定，所以玩家要尽快掌握住目押的时机，一般来说从出现光圈到松开按键之间是一个呼吸的时长，多练习一下不难掌握。利家属于力量型的角色，体力、攻击力和防御力都相当不错，玩家可以轻松上手，他的技能也像其性格一般简单豪爽，无需复杂的连击就能取得惊人效果。对杂兵时，只需要目押入力“炎の跳跃”或是“本能の打击”即可，对阵大将时，“本能の打击”也同样收效可观。对敌武将时，先是目押入力“火口の连弹”，然后接目押入力“炎の跳跃”，再接兽の连击（按□键连打）。

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
小狐	翠翔	小鹰	苍鳞	熊手	小狐・无铭	小狐・山吹

贤才瞬丽 阿松

固有技

名称	操作	取得等级	说明
古流 彗星突き	长按□	初期即可使用，LV30满级	剃刀的连续攻击，连打□键可增加攻击次数。
行け、次郎丸!	△	初期即可使用，LV35满级	剃刀在身体左右旋转将面前敌人挑空后放出猪冲撞。长按△键的话附带追踪效果。剃刀攻击途中可接其他固有技取消猪的出现。
古流 天驱け星	方向键+△	初期即可使用，LV25满级	突进攻击，长按方向键+△键可将敌人挑空，升级后连打△键可增加攻击次数。
飞べ、太郎丸!	R1	LV5习得，LV50满级	旋转剃刀将周围敌人吹飞，然后向前方放出老鹰。长按R1键附带追踪效果。升级后老鹰数量增加。在空中发动时则是直接放出老鹰。
止めろ、三郎丸!	L1+△	LV10习得，LV40满级	放出鼹鼠固定住敌人，可在空中发动。长按时附带追踪效果。升级后鼹鼠数量增加。
固有技・改	L1+□	景品兑换	抓住鹰向前方滑行，同时猪和地鼠会在地面上突进攻击敌人。可作为连技的起始技使用，或是当做移动手段也不错。

固有奥义

名称	取得等级	说明
怒れ、五郎丸!	LV20习得，LV60满级	召唤出黑熊五郎丸攻击敌人，可在空中发动。长按的话可乘坐在五郎丸的背上。
古流 天の星云	LV30习得，LV55满级	旋转剃刀制造出龙卷风，连打□键可延长攻击时间。如果动物在场的前提下，它们还会做出特定的攻击。
驱けろ、四郎丸	LV35习得	向前方放出狼攻击目标并将目标拉至面前。使用该奥义一定时间内，狼会一直跟在阿松身旁。

属性 炎

技能分析

阿松可以召唤出猪、鹰、鼹鼠、熊和狼五种动物协同作战，她的固有技及固有奥义也大多是围绕着动物而使用的。长按固有技或固有奥义键就可令动物在一段时间内跟在身边辅助攻击，所以平时要确保身边至少要有一种动物。凡是可以召唤动物的技能，在空中发动时会直接省去剃刀的部分，从而令召唤时间变短，相反在地面发动时，剃刀的伤害会更多。对待杂鱼时，先发动L1＋□向前滑行的同时给予多段伤害，落地时接△，动物出来前再接R1将敌人吹飞，以此反复即可。对敌武将时，同样可以以L1＋□起手，在空中接长按方向键＋△键，再接空中△键和长按□键（并连打），最后以固有奥义“古流 天の星云”收尾（连打□键）。

旧武将技能调整点

伊达政宗	固有奥义“HELL DRAGON”可在空中发动。
山中鹿之介	固有技“めぐりまわる青春”和固有奥义“一人前の证明”可在空中发动。
前田庆次	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“押しの一手”可在空中发动。
片仓小十郎	固有技“穿月”可在空中发动。
松永久秀	固有技“升华”和“葬炉”可在空中发动。
阿市	固有技“刻め苦の疵”可在空中发动。
长曾我部元亲	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“五罗”和“四缚”可在空中发动。
毛利元就	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“弹き手「壁」”和固有奥义“终の手「照」”可在空中发动。
猿飞佐助	追加冲刺攻击（冲刺中按□）。
最上义光	固有奥义“超壮绝复活不死鸟成り”可在空中发动。
鹤姬	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“那由他一闪”可在空中发动。跳跃攻击（空中按□）可连续三次使用。
黑田官兵卫	固有技“本厄回り”可在空中发动。
岛津义弘	空中攻击（空中按□）可连续三次使用。
风魔小次郎	追加冲刺攻击（冲刺中按□）。

旧武将新增固有技・改

伊达政宗	六爪流状态下将敌人挑空后再打向地面。可由通常状态直接切换成六爪模式。
石田三成	前方的一闪，对远距离的敌人造成伤害，长按□键可发动“刹那”可接在R1技能后使用，但需要掌握好距离。
岛左近	刀形态下是将敌人挑空，长按□键可接“ゾロ目”；脚形态时是倒立双足快速攻击敌人，长按□键可接“铁火”。
柴田胜家	旋转手中的武器斩切周围敌人，会有一个向斜前方升起的动作，升起时切层会提升一级，如果配合专用铭使用，就可直接将切层提升至最高。
真田幸村	快速挥动左右手的武器攻击面前敌人，带吹飞效果。该技能出手快范围广，适合清理杂兵。
德川家康	先将敌人挑空，紧接着将其捶向地面，空中亦可发动。可作为主要挑空技能来融合到战斗中。
井伊直虎	用拳头攻击面前敌人，第一拳打中的话就可按□键追加入力将敌人击飞。
山中鹿之介	被老爹猛踹一脚的鹿之介直直飞向前面的敌人，落地时有个摇晃的动作。在飞跃的顶点附近可取消接各种攻击。
後藤又兵卫	施放一片毒雾作掩护，后藤向后方翻腾跳跃。在空中发动时，后藤掷出奇刃，并将敌人拉至身边。可作为脱身技使用。
前田庆次	旋转挑空技，在上升途中按左摇杆+△可派生出“浮世の恋”。
片仓小十郎	快速挥舞手中的刀攻击周围敌人，最后带挑空效果。可先用L1+△破对手防御后接本技能。

织田信长	披风的大范围横扫，附带浮空效果。按住L1后连打□键可重复该动作。长按□键则是在披风攻击后追加霰弹枪射击。
松永久秀	向前方扇形范围内撒火药，然后可用其他固有技引爆。长按的话火药范围会更广，配合其他技能使用可令技能进一步强化。
丰臣秀吉	先是一拳将敌人挑空，然后连打□键就可实现高速拳击，最后一击附带吹飞效果。
竹中半兵卫	向正前方抽一鞭，命中敌人后会缓慢地走向对方，在突然给予伤害。这招破绽较大，而且第一招没有命中的话后续招式也用不出来，只适合应对敌大将。
浅井长政	背对敌人蓄力，再回身给予横斩。蓄力时无法防御，但可令周围敌人胆怯。攻击后自动强化一次。
阿市	脚下伸出几只白骨手臂，将阿市和周围敌人托起，下落时再将敌人击飞。在空中按住L1连打□键可处于浮空状态。
长曾我部元亲	地面发动时会将周围敌人卷入空中，空中发动时则是将前方敌人拉过来。长按□键可进行追击。
毛利元就	向前方丢出武器禁锢住敌人，长按□键可将敌人牵引回面前。
猿飞佐助	潜入影子里稍后再钻出来攻击。可将敌人挑空后接上其他空中技能，面对防御中的敌人时，从地下钻出后会附带破防效果。
大谷吉继	在前上方的空中制造出一个漩涡，可以将附近的敌人吸上去造成持续伤害。
最上义光	喝茶后在周围制造出一个绿色防御罩，可以抵御3次攻击或持续30秒无敌。15秒内再次发动会进入“黄金绅士”模式，目押技能会发生改变。
本多忠胜	锤击正面敌人，制造出两个带电岩石，对中间敌人造成雷属性伤害。左摇杆+△可突进，L1+△为雷属性追击。
杂贺孙市	向前方丢出大量炸弹后切换武器。手枪切换成霰弹枪，霰弹枪切换成机关枪，机关枪切换成手枪。炸弹的威力会随着固有技“火弾ヒレンジャク”的提升而增强。
鹤姬	乘坐在泡泡上移动，可使用普通攻击和“无量の矢”。使用固有技会解除该状态。
小早川秀秋	向前翻滚移动，丢出的食物带判定效果，连打□键可增加旋转次数。翻滚结束后进食，会上升一段满腹度。最后的缩壳动作可以用冲刺取消掉。
天海	放出6个绿色骷髅头，连成一个圈攻击正前方敌人，附带恐惧效果。
黑田官兵卫	先将铁球砸向面前，然后翻滚对面前敌人造成伤害，附带吹飞效果。铁球落地瞬间长按□键可取消动作并将周围敌人牵引过来。
大友宗麟	座驾飞出两个手臂攻击周围敌人，手臂一定时间后会飞回来，附带吹飞效果。
立花宗茂	在面前制造出一个巨大的雷电圈，对周围敌人附带吸附效果，会向中间靠拢，接上长按R1或是左摇杆+△收效不错。
岛津义弘	大剑带雷属性，将敌人挑空后再重重砸下，看似简单的动作却可造成多段连击，用来打连击数很不错。
风魔小太郎	在地面发动时会瞬移至空中，再按□键可掷出手里剑。空中发动时瞬移至地面，落地立刻可接其他技能。

新铭与武器强化

本作的变化点如下：

1. 在合战场选择画面下按□键后可查看会入手的武器，此时再按△键使用小锤（おみくじ小づち）就可以改变武器上附加的铭，小锤会敲出来四种结果，其中“大吉”的铭最高级，“凶”的铭全部为“さび”。如此一来，玩家就可以在开战前预先敲出所需的铭，而无需再等通关后看脸了。

2. 武器的稀有度由最初的5★提升至10★，但必须装备上“开”的铭。装有“开”铭的武器只能使用天货币兑换，入手后，需先将该武器升至5★，并且全部属性提升至1500之后，“开”铭才会发动效果，此时玩家方可继续强化武器至10★，各属性提升至3000。升级武器时建议多使用小锤来敲，待稀有度升至最高后再用砥石强化属性。

3. 增加了41个铭，除上文提到的“开”铭外，其余40个铭是40位武将的专用铭。该铭无法在战场上获得，玩家只能使用天货币兑换到附有专用铭的武器。“开”铭的武器和专用铭的武器可以进行合成，但这两个铭不能同时叠加多个。

专用铭效果说明

武将	专用铭	效果
足利义辉	太平	固有技“回天之赌”以及通常技8段目长按出现的轮盘颜色均分，且转速变慢，有利效果时间延长，不利效果时间缩短。
千利休	嚣力	吸引的敌人数量×2，效果范围更广，持续时间增长，对锁定敌人的攻击数+2。
京极玛利亚	魅惑	固有奥义“オシベしもべくるま”的效果时间延长，敌人处于陀螺状态时会直接进入最高级状态。
武田信玄	战神	固有技和固有奥义的蓄力时间减半，“风林火山”状态的持续时间×2。
上杉谦信	军神	“神域”的效果时间延长，另外发动“神域”时移动速度提升，攻击附带冰属性效果。
春日	毗剑	以“密仪 虹影”状态出击，固有奥义“密仪 群萤”的蓄力时间缩短。
前田利家	满腹	以“饭の感激”成功后的强化状态出战。
阿松	家守	动物的攻击力×2。
伊达政宗	六爪	以六爪状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
石田三成	凶王	固有技和固有奥义“斩灭”发动速度更快，“恐惶”将不再受时间限制，发动时处于最高速状态。
岛左近	倍赌	各固有奥义的效果时间延长，固有奥义“こいこい”成功一次就可直接强化三段。
柴田胜家	四层	切层可直接强化至最大，受伤也不会解除，但切层段数下降速度会更快。
真田幸村	热血	以热血大喷火的状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
德川家康	东照	以戴上帽子的状态出战，蓄力时间缩短为前作的2/3。
井伊直虎	女尊	对男性武将的攻击力×2，对女性武将的攻击力×0.5。
山中鹿之介	鹿神	老爹以强化状态出击且不会解除状态，无铠甲的鹿之介攻击力上升。使用固有技能“アイツがボクで…ボクは”时和老爹交替的时间延长。
后藤又兵卫	怨刃	掷出奇刃的期间全部攻击均为会心一击，但受到的伤害×1.5。
前田庆次	倾奇	发动“恋のかけひき”和“一目惚れ”时目押时间变长。最后使用的“恋のかけひき”可以作为初段发动。挑衅时周围敌人会跟着跳舞。
片仓小十郎	仁义	以“无月极杀”状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
织田信长	大魔	固有奥义“破灭ノ焦土”的攻击力提升，不受时间限制，移动速度提升，另外发动中体力不会减少，但如果受到超出体力的伤害时就会死亡。
松永久秀	焰宝	以“焰界”状态出战，不受时间限制。
丰臣秀吉	霸王	投技会有新的派生，最高可达10连击。可连续使用同一技能，固有奥义“魑魅奈落”可以作为终结技使用。
竹中半兵卫	贤人	以“怒りを込めて”状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
浅井长政	理装	固有技“理力・装光”的蓄力时间变短，正义全开模式的维持时间×2。另外，闪光瞬间目押的判定时间延长。
阿市	魔手	固有奥义“响け无の歌”不释放瘴气就不会解除效果。
长曾我部元亲	兄鬼	发动“四缚”时会对周围敌人造成伤害，之前无法抓住的敌大将也可以被抓获了。
毛利元就	谋神	设置陷阱时即使受到攻击也不会产生硬直，陷阱的持续时间×2。
猿飞佐助	影忍	冲刺、跳跃、回避时会出现影分身。
大谷吉继	最星	固有技“星见始め”的空间更广、速度更快、持续时间更长，固有技“穿つな八曜”的发射速度提升，固有奥义“力るな彗芒”不会消耗体力。
最上义光	休狐	挑衅变成装死的样子，装死中体力和BASARA槽恢复。
本多忠胜	最强	固有奥义没有时间限制，固有奥义“电磁形态”下体力不减少。
杂贺孙市	渡鸟	手枪的子弹为火箭炮，霰弹枪的射程延长，机枪的连击数增加，固有技“火弾 ヒレンジャク”丢出的手榴弹数量增加。
鹤姬	巫子	只要不受伤或骑马，固有奥义“无量の矢”就不会消失，空中特殊攻击后亦可补充，挑衅也不会解除。
小早川秀秋	美食	固有技“もぐもぐ金吾”可回复体力，如果体力已满那么吃的食物必定是豪华版。
天海	慈眼	发动固有技“恍惚的 吸收”时受到攻击也不会出硬直，体力吸收量×2。在此期间回复BASARA槽和极粹槽，恍惚度将达到最大且持续时间加长。
黑田官兵卫	转转	使用带回转效果的技能时，回转次数增多。发动固有奥义“穴い转じて”时撞到墙壁也不会停止，固有技“本厄回り”的最后不会眩晕，回避时可设置炸弹。
大友宗麟	信徒	无关乎信徒的种类，可发动全部信徒的技能，受到的伤害×3。另外，固有奥义“そう、あなたの面影”不受时间限制。
立花宗茂	雷切	带电状态出战，可以进行防御，使用特定技能或挑衅时周围会产生落雷。
岛津义弘	示现	固有奥义的发动速度变快，“示现流 天雷”发动中移动速度提升。
风魔小太郎	疾风	空中攻击的连击数+3，全部攻击为会心一击。另外挑衅时会出现龙卷风。

经验&小判速刷法

《战国 BASARA4》所使用的刷经验＆刷钱的方法在本作中依旧可行，但在增加了新的“天”难度之后，刷“婆娑罗”难度的效率明显降低，刷满经验和金钱所需时间为之前的两倍，所以这次我们也需要与时俱进地将难度调整为“天”难度。

推荐使用角色：石田三成、上杉谦信、井伊直虎

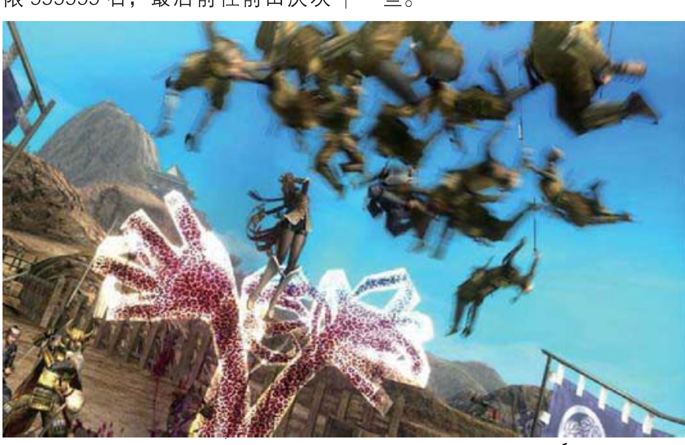
刷经验装备：装备了“特训 极×6”的满级武器，游戏书“舍て身の觉悟”、“初阵のとき”、“免许皆传”

刷金钱装备：装备了“收金 极×6”的满级武器，游戏书“敌兵治愈”、“ばくち打ち”、“舍て身の觉悟”

推荐战场：加贺・前田花吹祭、直虎女道场

“加贺・前田花吹祭”这个战场的打法和之前差不多，只要保持住连击在6分钟内达成特别恩赏“通过不断连击让祭典达到最高潮”（打不打利家和阿松无所谓，不打的话只要达成这个恩赏两人就会离去）。之后返回起始地点，这里会不间断刷新跳舞壮汉，大约杀个3000人左右强化印笼就会达到上限999999石，最后前往前田庆次所在地，看到他跑过来时立刻放极粹＋BASARA将其快速解决掉。这套方案刷满经验和金钱大约需要15分钟左右，优点是安全性高，因为只要能够达成特别恩赏，那么杂兵就不会主动攻击我方，只要安心刷刷即可。缺点是效率还不算最高，而且前作想必玩家们也是不停地在刷这一关，已经厌烦的不行了吧，笑。

另一个效率高的战场是新增战场“直虎女道场”。进入战斗后会不断刷新出大量杂兵，只要不断攻击就可获得第一个特别恩赏“击破200名敌人”，之后继续攻击大约在1分半左右后，井伊直虎就会登场。此刻爆极粹＋BASARA，将其秒杀就不会进入下一个阶段，打通一关所需时间仅为3分钟，入手经验和金钱约为“加贺・前田花吹祭”的1/5～1/4。但与“加贺・前田花吹祭”相比，这关的敌人都会主动攻击，并且还会乱入老虎，最后5秒时角色脚下必然会出现射手墙的瞄准区域，失误率较高，不太推荐喜欢无脑攻击的玩家尝试，保险起见的话还是“加贺・前田花吹祭”更轻松一些。



通缉犯收集帐

1. 通缉犯收集帐增加“天”难度。

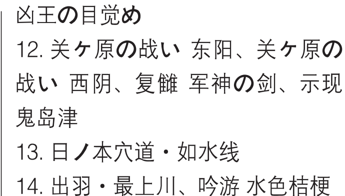
2. 前作已收集的通缉犯可以继承到本作中。

3. 仍然可在“自由合战”模式下刷通缉犯，具体操作为进入“自由合战”模式后先选择最简单难度打一次“帝 谒见ノ仪”，然后通缉犯就会随机出现在任意一关中。如果此关的通缉犯已收集过，那么只需退回到主菜单，再重新进入“自由合战”，通缉犯就会移动。

4. 通缉犯会随机出现在战场的三个地方中的一处，玩家可以在进入游戏后选择“再挑战”来改变通缉犯所在的位置。

5. 打倒通缉犯后必须要打赢该战场才算完成收集，中途退出是无效的。





1. 奥州・青叶城
2. 川中岛・上杉布阵、川中岛・武田布阵
3. 甲斐・踯躅ヶ崎馆、甲斐武田恨み节、武田汉道场、宿命 独眼龙
4. 丹後・泉源寺、丰臣回顾斗争
5. 安土四天集结、织田・安土城、吟游 水色桔梗、研磨 不足の美、怪王 魔王讨伐の刻
6. 大坂・龙虎の阵、大坂・丰臣霸城、宿命 独眼龙
7. 贱ヶ岳・织田尖兵进攻、加贺国境・贱ヶ岳、吟游 水色桔梗、宿命独眼龙
8. 加贺・前田花吹祭、加贺温泉 乙女の集い、探索 鹿之介、复雠 军神の剑
9. 海贼要塞 百鬼富岳、浮游要塞天空日轮
10. 三河・小牧长久手、示现 鬼岛津
11. 近江・佐和山城、吟游 水色桔梗、复雠 军神の剑、岛左近 诞生の刻、凶王の目觉め
12. 关ケ原の战い 东阳、关ケ原の战い 西阴、复雠 军神の剑、示现 鬼岛津
13. 日ノ本穴道・如水线
14. 出羽・最上川、吟游 水色桔梗
15. 远江・井伊谷城
16. 伊予河野船 鹤の丸
17. 安芸・严岛、探索 鹿之介、示现 鬼岛津
18. 备前・乌城
19. 出云・白鹿城、研磨 不足の美
20. 大友ザビ－ランド 开园、大友ザビ－ランド 闭园中、探索 鹿之介
21. 萨摩・内城、探索 鹿之介
22. 帝 谒见ノ仪、应仁の迹 吟芽、应仁の迹 走传
23. 永禄の宫 英断、永禄の宫 轮回
24. 本能寺の变
25. 越前・北ノ庄城、研磨 不足の美、复雠 军神の剑

注：单挑战场有多张地图，每张地图对应的通缉犯均不同。



新增战场



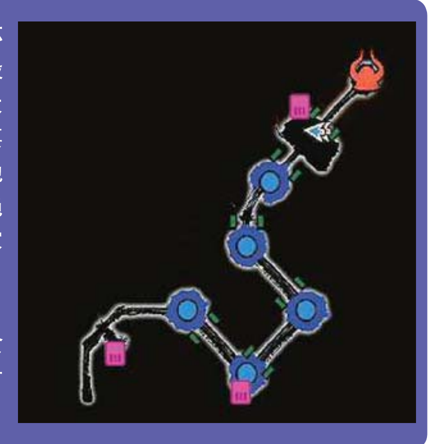
本作新增了17个战场，其中6个是普通的战场，剩余11个是单挑战场。单挑没什么要特别说的，下面就仅介绍6个普通战场的打法。因为本次的奖杯中再无关于特别实绩的要求，所以玩家如果只是为了白金的话无需刻意去追求取得全部特别实绩。

佐和山城・丁半防守

出现条件	京极玛利亚剧情路线、长曾我部元亲动画路线
特别实绩	战胜小早川秀秋和天海
	七场赌博全部胜利

合战说明：本关破坏阵地后会出现一个巨大骰子，击打骰子与左近比大小。想要获胜，首先需要令左近气绝，再攻陷阵地敲击骰子。因为左近气绝时间很短，所以需要玩家速战速决。

关于第一个特别实绩，只要多攻击杂兵来获得食材，确保自己的食材比对手多就可以。



国家安康の战い

出现条件	足利义辉剧情路线
特别实绩	击败本多忠胜
	取得全部阵地



合战说明：德川军与丰臣军交战的场所，使用三处的炮台攻击鬼门可加速鬼门的损坏。鬼门被彻底破坏之后，前往最终战场所，先击倒丰臣秀吉的话，本多忠胜就会登场。

奥州・羽州井合

出现条件	伊达政宗动画路线
特别实绩	天亮前战胜最上义光
	不让最上义光变成黄金绅士

合战说明：开战后，最上义光会在四个岛之间随意移动，这些岛上都有喝茶点，最上义光抵达之后就会开始饮茶，喝茶会增加玄米茶的槽，满槽后最上义光就会进入无敌的"黄金绅士"模式。要阻止"黄金绅士"化，则需要玩家充分掌握这张地图上众多的跳台位置，高速移动尽快赶到最上义光身边或是提前将喝茶点破坏掉。难度越高，变成"黄金绅士"所需的时间就越短，普通难度需28秒，"天"难度下仅需8秒。假如不幸变成了"黄金绅士"，只有三种方法可以解除其状态：1. 弹反或BASARA技；2. 戏画BASARA技；3. 变成直江谦续。

另外这张地图，只有在扛过10分钟的前提下，红色的区域才会开启，内有大量宝箱。但相对的，最上义光会移动到最下方的场地内，此时他会以极快速度"黄金绅士"化，（普通难度5秒，天难度2.5秒），对玩家来说会是苦战。



直虎女道场

出现条件	京极玛利亚剧情路线、立花宗茂剧情路线
特别实绩	开场击倒200名敌人
	残留25个"男"以上通关

合战说明：第一个特别实绩没啥难度，进入战斗后就多多杀敌，很快就能取得。难点在于第二个特别实绩。这个所谓的"男"其实就是男子汉气魄，算是一种计分方式，只要达成特定的要求就可以获得"男"，但实际操作起来却并不那么简单。

玩家要想取得这个特别实绩，我个人建议选择普通难度，另外需要一把装备了反能 极×6的武器。进入战斗后先照常完成第一个特别实绩，顺便积攒极粹与BASARA，等到井伊直虎出现后对她采用伤害输出一般的普通攻击，这期间可以赚取一点"男"，但注意不要把她直接打死了。时间结束后舞台会上升，进入下一阶段。

第二阶段需要完成四项挑战，分别是：

1.20秒内剑剧成功

2.20秒内见切3次

3.20秒内弹返5次

4. 用连续阵崩打掉一个10层的阵地

其实也无需上述4个全部达成，一般达成3个就可获得25以上"男"了，全部达成的话可获得30"男"，之后井伊直虎会再度登场，如果被她攻击到就会掉"男"，所以爆极粹和BASARA是很有必要的。



川中岛の战い 乱入

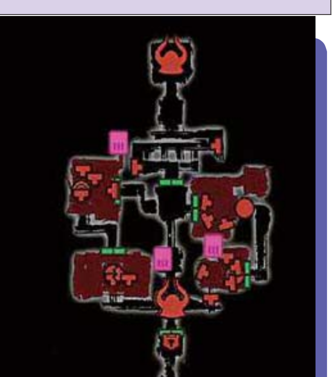
出现条件	足利义辉剧情模式
特别实绩	击破20个以上阵型合体的敌人
	在啄木鸟战法结束前占领武田军或上杉军的全部阵地

合战说明：武田军的阵地集中在地图的右半部分，上杉军的阵地在左半部分，开始战斗后跑进大场地内就会触发"啄木鸟战法"，之后快速压制任意一方的阵地即可。压制阵地后，通往最终战斗区域的大门就会开启，之后清一清其他阵地附近的杂兵，就可以顺便把第一个特别实绩一并取得。

严岛三兵卫占据

出现条件	大谷吉继剧情路线、毛利元就动画路线
特别实绩	弹返阵土龙令其落海
	令黑田和后藤的不满情绪达到最大值





合战说明：要拿这两个特别实绩，最好准备一把装备了反能 极×6的武器。进入战场后先打右侧的阵地，打完后从开启的门出去，外面是条走廊，此时阵土龙就会从前方出现并冲过来。玩家只有一次机会对其进行弹返，成功的话阵土龙落海，失败的话阵土龙暂时离开，但无论成功还是失败，阵土龙随后会和黑田一并出现。

提升不满情绪有几种方法：1. 打倒杂兵，2. 占领阵地，3. 击退黑田和后藤，4. 击破阵土龙。但如果受到伤害、中了后藤的陷阱或是阵地被夺回的情况下，不满情绪就会下降。

奖杯说明

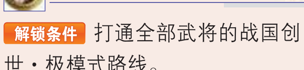
本作的奖杯可说是非常简单，如果有前作的完美存档的话，更是无需花费多大精力即可取得白金。




战国の霸者

解锁条件 取得全部奖杯。

战国创世·极ル－ト完全制霸



解锁条件 打通全部武将的战国创世·极模式路线。

获得方法 本作有三个路线奖杯，分别是战国创世·极ル－ト完全制霸、ドラマル－ト完全制霸和アニメル－ト完全制霸。进入标题菜单的“战国创世·极”，选择武将后可直接在画面下方查看到哪些路线已经完成。点击武将头像后选择“ル－ト选择”则能够跳过前三关直接打剧情路线或是动画路线，可节省不少时间。

ドラマル－ト完全制霸

解锁条件 打通全部武将的剧情模式路线。

获得方法 同上。

アニメル－ト完全制霸

解锁条件 打通全部武将的动画模式路线。

获得方法 同上。

战国制霸

解锁条件 在普通难度下打通战国创世·极。

天下人

解锁条件 在困难难度下打通战国创世·极。

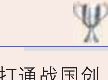
日ノ本一

解锁条件 在究极难度下打通战国创世·极。




バサラ者·极

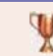
解锁条件 在婆娑罗难度下打通战国创世·极。



天极

解锁条件 在天难度下打通战国创世·极。

获得方法 上述五个难度杯并不要求玩家在该难度下将战国创世·极完整打一遍，只需要调整最后一场战斗的难度即可。但这几个难度杯并不向下兼容，也就是说玩家必须五个难度各打一遍才能拿齐。

初めての FEVER

解锁条件 达成 500 连击。



コンボマスタ－

解锁条件 达成 2000 连击。



ス－パ－コンボ

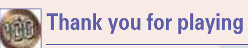
解锁条件 达成 10000 连击。

获得方法 本作没有丧心病狂的 99999 连击奖杯，10000 连击要达成简直就是轻轻松松，只要使用善于打连击的角色，比如上杉谦信、石田三成等，到“加贺·前田花吹祭”去刷杂兵就可以。



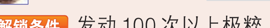
合战マスタ－·极

解锁条件 打通自由合战下的全部战场。



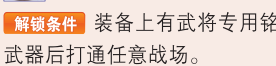
Thank you for playing

解锁条件 总计游戏时间超过 100 小时。



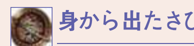
粋の极み

解锁条件 发动 100 次以上极粋。



专卖特许

解锁条件 装备上有武将专用铭的武器后打通任意战场。



身から出たさび

解锁条件 入手 10 个“さび”铭。

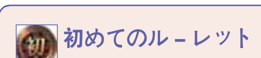
获得方法 在合战选择画面下按□键后再按△键使用小锤敲出“凶”，就会出现大量“さび”铭，之后进入战斗，尽可能地获得高实绩即可。



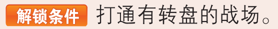
无伤の荣光

解锁条件 无伤打通任意战场（不包括单挑战场）。

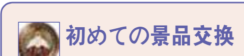
获得方法 可以选择普通难度下“帝 谒见ノ仪”，这关只需要打足利义辉一人，装备上大将杀し、气力满々、舍て身の觉悟这三个合战游戏书，直接秒杀足利义辉即可。



初めてのル－レット



解锁条件 打通有转盘的战场。

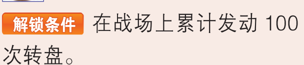


初めての景品交换

解锁条件 交换一次景品。

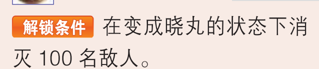


旋盘の朋



解锁条件 在战场上累计发动 100 次转盘。

カラクリの达人

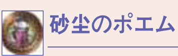


解锁条件 在变成晓丸的状态下消灭 100 名敌人。

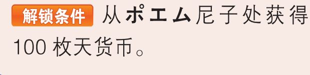



无敌代行

解锁条件 在变成直江兼续的状态下消灭 100 名敌人。

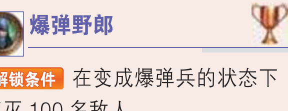
砂尘のポエム



解锁条件 从ポエム尼子处获得 100 枚天货币。



爆弹野郎



解锁条件 在变成爆弹兵的状态下消灭 100 名敌人。







恶ガキ成败

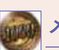
解锁条件 在击倒宫本武藏的状态下打通关卡。






绝对！ 入信拒否

解锁条件 拒绝 10 次加入扎比教。




メダル长者

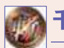
解锁条件 一关内入手 1000 枚以上的天货币。




传说のマタギ

解锁条件 累计消灭 10 只老虎通关。

获得方法 可以打“川中岛・武田布阵”或是“远江・井伊谷城”。




千人斩り

解锁条件 一关内消灭 1000 名以上的敌人。




武士の誉れ

解锁条件 累计获得 100 万功实绩。





粋の绊

解锁条件 发动一次极粹并持续 30 秒。

获得方法 这个奖杯涉及到了本作的一个隐藏新要素“极粹・回”。简单来说，就是当玩家在发动“极粹”的过程中切换当前控制的武将，就可以延长“极粹”的时间(8 秒)，攻击也必定会是会心一击的效果。所以要获得这个奖杯，只需发动“极粹”后切换武将即可。





台词マニア

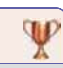
解锁条件 全部台词游戏书都装备一次打通战场。

获得方法 一共有 6 本台词游戏书，其中 5 本在 BASARA 店中就可购得，还有一本是景品，要用天货币兑换。




解体稼业

解锁条件 解体 100 个武器。



合成职人

解锁条件 合成 100 个武器。



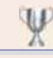
锻冶屋の真骨顶

解锁条件 将装备了“开”铭的武器升满等级和属性。



买い物上手

解锁条件 在 BASARA 屋购买 10 个掘出物的武器。



富豪大名

解锁条件 获得 100 万两小判。



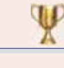
百万石将军

解锁条件 获得 100 万石的强化印笼。



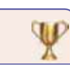
武器完全制霸・极

解锁条件 全部武将入手全部武器。



铭完全制霸・极

解锁条件 入手全部的铭。



景品コレクター

解锁条件 花费 10 万天货币交换景品。



おたずねもの完全制霸・极

解锁条件 达成全部难度下的通缉犯收集帐。

毛线耀西

毛线耀西	Nintendo	平台动作
Wii U Yoshi's Woolly World		日版
2015年7月16日	本地1~2人	对应年龄：全年龄
售价为6156日元		

多年来任天堂总是给人一种没有制作过超级大作的感觉，但是一些大家平时都并不十分喜爱的游戏类型作品，在任天堂的操刀制作下却往往能让玩家们乐在其中，这份独有的能力也是任天堂这个历史悠久的厂商最神奇之处。集主机软件与硬件经营于一体的任天堂产出过众多的经典作品，其中最拿手的莫过平台动作游戏。可以说购买任天堂的任意一款平台动作游戏，都不会让人后悔，多年来任天堂在跑跳类游戏领域所展现出的深厚功底始终无人能及。本作中任天堂再次将他们的神奇创意展现的淋漓尽致,《毛线耀西》从美术表现到艺术关卡风格，再到谜题设计，众多细节所表现出的底蕴让人叹服。因为游戏以毛线为主题，所以相比其他平台动作游戏，本作在很多方面都有自己的独到之处。虽然到处到能感觉到任系游戏的熟悉设计,但《毛线耀西》却不会让人产生与其他作品雷同的感觉。游戏丰富的收集要素和出色的音乐也要加分不少，最关键的是游戏中的耀西实在太萌了！

文 胖小笛儿 美编 NINA



操作列表

按键	作用
A	跳跃
B	拆解毛线/口中含毛线时为快速攻击
X/R/ZR	开启瞄准/再次按下投出毛线
Y/L/ZL	锁定瞄准
十字键	角色移动
↓	跳起后为下压攻击/口中含毛线时可以制造一个线球
START	游戏暂停/开启菜单
SELECT	切换为耀西的飞行形态

系统详解

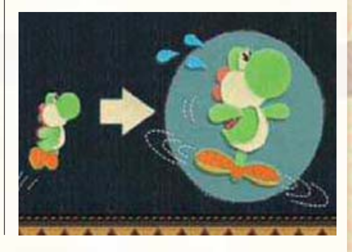
耀西广场

进入游戏后，玩家会来到一个巨大的圆形广场上，在这里除了可以通过广场上的传送装置进入游戏关卡，还有许多有着重要功能的房间。在游戏初期，广场上总共有三个设施，在竖着红旗的帐篷内，可以查看敌人的建模和点播游戏中的音乐；右边的房间内可以查看耀西与 amibo 互动后的特殊皮肤；绿色的房间内可以查看已经救出的耀西的伙伴（在游戏中体现为耀西的不同配色）。通关游戏后，广场内会开启最后一顶紫色帐篷，在此处可以进行 BOSS 挑战，每战胜一个 BOSS 都会获得一团毛线用以解锁新的耀西配色。另外玩家还可以在广场中间的巨大毛线球处查看关卡内的花朵收集进度，呆在广场上一段时间不操作的话，屏幕左边还会出现详细的收集内容统计。



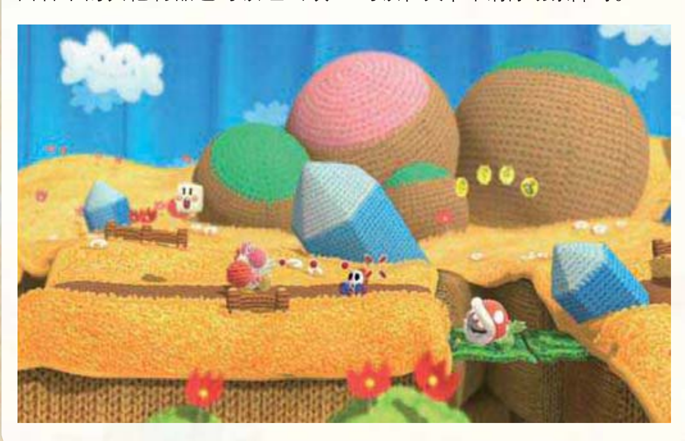
关于跳跃

本作的跳跃一共分为三种：轻按时为小跳；正常按下为普通跳跃；长按或连按可以在跳跃后出现的滞空，并小幅提高跳跃高度，连续使用滞空跳跃可以控制耀西始终在空中保持一个固定的高度。三种跳跃方式都有不同的适用时机，通常小跳在关卡中多用在进击躲避敌人或机关时使用。普通跳跃因为腾空高度适中，且跳跃速度较快推荐在移动场景中使用。滞空跳跃则多用于获取隐藏要素或完成长距离跳跃使用。



关于战斗

耀西的攻击方式共有四种：首先是平台动作游戏中经典的踩头攻击，耀西踩到敌人的同时也可以提高自己的跳跃高度，在关卡中需要经常使用；耀西还可以用舌头将毛线制作的敌人拆解为毛线球并含在口中，当耀西口中含着毛线时按↓，能够通过神奇的生物学反应获得一枚可以投掷的毛线球。而如果连按两次 B 键的话，耀西则会直接将口中的毛线球吐出进行快速攻击，同时耀西吞下的其他物品也可以吐出攻击，快速攻击还能够配合方向键使用；毛线球除了可以通过拆分敌人获得，也能够通过关卡中的毛线篮子取得，耀西同时可以携带最多六个毛线球，由于毛线球比较难于瞄准，建议按 Y 键锁定投掷轨迹后再将毛线投出，另外如果直接按↑投掷毛线是不需要进行瞄准的，同时投掷毛线也是场景互动的重要手段；最后一种攻击方式为跳起后的下压攻击，除了用在攻击 BOSS 弱点外，还可以在关卡中清除场景障碍。



关卡收集 & 评价

游戏关卡中的收集要素有三个类型，每个关卡中都有五朵花朵和五团毛线，以及 20 枚隐藏在宝石中的印章，游戏中随处可见的宝石并非必要的收集品，但是得到后可以用来使用道具。游戏的评价的方式只有一种就是通关时的血量，只有满血通关才算达成评价。达成关卡的三项收集以及满血通过后，此关卡会在章节选关处出现金星标志，表示此关卡已经完美通过。

花朵：获得关卡中全部花朵后，部分关卡会开启奖励关卡，取得章节所有关卡中的花朵后，章节出现 S 级关卡。

毛线：将每一关的五个毛线收集完成后，即相当于救出一名同伴，游戏内会获得一个全新配色的耀西。





游戏道具

在进入关卡前，玩家可以选择道具进入游戏，选择适合的能力可以让过关和收集变得更加轻松。道具会根据玩家的游戏进度依次解开，每次使用道具都需要花费相应的宝石。

图标	说明
	不使用道具。
	关卡流程提示。
	游戏中获得一只小狗。
	获得的所有毛线球都是大型毛线球。
	减少耀西所受到的伤害。
	用舌头可以直接取得宝石。
	耀西的移动速度获得提升。
	随时可以获得一个西瓜。
	随时可以获得一个红西瓜。
	随时可以获得一个蓝西瓜。
	耀西会自动取得身边的收集品。
	耀西的下压攻击会附加一个范围震荡。
	场景中的收集品会发出高光提示。
	耀西掉落火焰中后，不会死亡，而是重新跳回关卡内。
	耀西从平台掉落后，不会死亡，而是重新跳回关卡内。

全关卡收集&关卡要点

游戏中每个章节共有八小关，拿到章节内全部关卡的40朵花后会开启S级关卡。收集品位置按照通关游戏的最佳路线给出获得顺序，由于部分关卡为非线性设置，在收集品的获取顺序上会稍作改变，游戏中可以随时按下START键来确认关卡的收集进度。为方便查找，每小关以检查点为区分分为三部分。本文主要以毛线及花朵收集为主，印章由于数量过多，只在关卡要点中标出在流程中比较容易遗漏的部分，如果无法找到全部的印章可以使用游戏道具进入关卡。S级关卡内没有检查点且难度不低，觉得吃力的话要记得灵活使用道具。BOSS战的讲解会根据游戏流程写在对应的关卡下方，游戏中每个BOSS战前的大门附近几乎都可以找到隐藏云朵内的血量恢复道具，BOSS战前血量不多的话记得战斗前在场景中仔细寻找。因为BOSS挑战中，BOSS的攻击方式并没有发生变化，进行BOSS挑战时依旧可以参考下文的打法。



WORLD 1

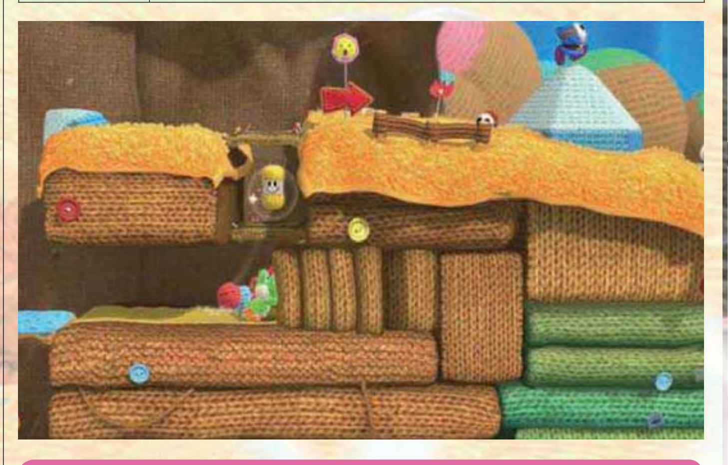
1-1

检查点1

名称	位置
花朵1	关卡开始后先前走。
花朵2	绿色平台的礼物盒内。
毛线1	学习跳跃滞空跳跃的平台处。
毛线2	四个平台框架第二个平台右侧的蓬松区域内。
花朵3	四个平台框架第四个平台右侧线头拉开后获得。

检查点2

名称	位置
花朵4	进入第一根绿色水管，触发右侧云朵后出现礼物盒。
毛线3	向左解开水管内场景的线头后触发云彩。
花朵4	出现巨大毛线花朵平台后，触发上方的云彩出现礼物盒。
毛线5	解开第三朵巨大花朵平台右侧的线头区域。
花朵5	第三个花朵平台最上方触发隐藏云朵。



关卡要点

获得花朵2后，三根连续水管可以进入。四个平台框架右边为蓬松区域，第三个平台左边为线头区域。第二个花朵平台最下方叶子上有隐藏云彩可以获得印章。

1-2

检查点1

名称	位置
花朵1	通向上方地图的三个弹簧平台下方，右侧隐藏场景内。
毛线1	三个弹簧平台最高处左上角云朵平台处。
毛线2	更换场景后向前走。
花朵2	编织高处的弹簧平台框架，在左侧的区域的黄色弹簧上跳跃获得礼物盒。
毛线3	编织高处的礼物盒框架获得。
花朵3	触发黄色宝石环中的隐藏云朵开启隐藏道路后获得。

检查点2

名称	位置
毛线4	雨伞耀西的时间挑战游戏内可以获得。

检查点3

名称	位置
花朵4	向上方移动打碎场景左侧的四个布块进入门内获得。
花朵5	出来后在毛线篮子右侧昏睡的杂兵处触发隐藏云朵。
毛线5	有杂兵跳跃的弹簧平台下方，解开右侧的线头。

关卡要点

一大一小两个弹簧平台处，右边角落有隐藏云朵。检查点2前面场景右下角有隐藏云朵。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

1-3

检查点1

名称	位置
毛线1	将毛线球向左推破坏挡路的布块。
花朵1	获得泡沫高处的弹跳台到达上方场景。

检查点2

名称	位置
毛线2	来到泡沫场景中食人花的上方，在右边云朵内获得。
毛线3	第二个红色蘑菇的小平台触发隐藏云朵，开启隐藏道路，编织水管框架后获得。
花朵2	毛线篮子后的一段下坡路泡沫上方。
花线4	下坡后的毛线篮子右边紫色蘑菇下方泡沫内场景。

检查点3

名称	位置
花朵3	推下毛线球后，三颗宝石上方的隐藏场景获得。
花朵4	推动毛线球向右触发隐藏云朵打开隐藏道路，清除上方泡沫获得礼物盒。
花朵5	后面看到毛线5的场景左上角隐藏区域内。
毛线5	清除场景右下方的泡沫，进入下方区域获得。

关卡要点

毛线2场景的左侧对称位置有隐藏云朵。花朵2后面的泡沫上方有一朵隐藏云朵。检查点3后面的水管上方有隐藏云朵。推下毛线球后，第二朵食人花前面上方小空间有隐藏云朵。



1-4

检查点1

名称	位置
毛线1	编织平台框架后解开平台右侧的线头获得。
花朵1	进入关底的门前，解开场景上方的线头获得。

检查点2

名称	位置
毛线2	抬高毛线篮子下面跷跷板平台的右侧，跳至高处获得。
花朵2	抬高第二个跷跷板左侧，跳至高处平台触发云朵获得。
花朵3	压低第三个跷跷板右侧，解开角落的线头获得。
毛线3	向上跳跃至高处场景后，在三个紧挨的毛线滚轴中间获得。
花朵4	压低后面的跷跷板后左侧，解开线头进入隐藏区域内获得。

检查点3

名称	位置
毛线4	下方出现两个土拨鼠洞的平台上方触发隐藏云朵获得。
花朵5	在第一个下坡处的机关触发隐藏云朵获得。
毛线5	触发两个加长铁棒机关场景右侧平台上的隐藏云朵。



关卡要点

毛线1左边的线头内有印章。花朵3如果控制不好跳跃可以用毛线球获得。第一个毛线滚轴右下角有隐藏云朵可以补血。

BOSS战

全游戏最简单的BOSS战，主要为了让玩家了解游戏BOSS战的方式。本关BOSS只要跳起来踩它的头部就可以将之击倒，之后就可以用下压攻击BOSS屁股上的弱点。受到攻击后，BOSS会钻入地下然后伺机跳出来投掷铁球，BOSS每次受到攻击后，所使用的铁球弹起高度会稍有不同，不过还是非常容易躲避。扔完铁球后，BOSS会回到毛线幕布里面，再从高处跳下攻击玩家。等BOSS跳出来后，就又可以攻击了。游戏中所有BOSS的弱点都会以叉号胶布做出提示，战斗中BOSS每受到一次伤害就会起身重新发动攻击，且每受到一次伤害后其攻击方式均会略有不同。此时需要注意躲闪，之后再伺机进攻。



1-5

检查点1

名称	位置
花朵1	风车后遇到的食人花右边有三个线头，解开后在下方的隐藏区域获得。
毛线1	后面两个风车之间高处。
毛线2	解开毛线篮子后面食人花右边树木的线头，此时线头会开启左边的隐藏区域。
花朵2	跳上关底的风车后在左侧云朵平台上获得。

检查点2

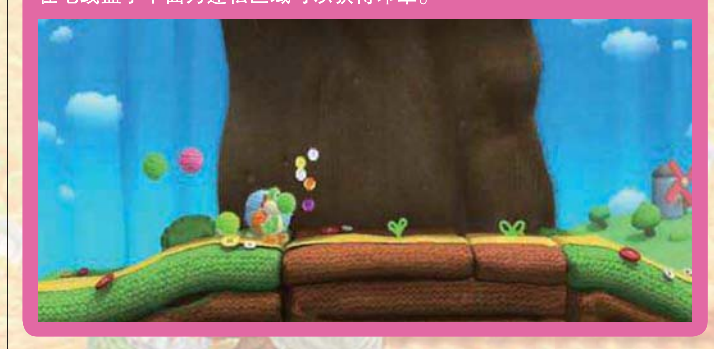
名称	位置
花朵3	两个绿色水管之间下方的中央平台上触发隐藏云朵。
毛线3	完成风车左下方的水管框架编织后，进入水管内获得。
毛线4	出来后触发右边第二架风车中间的云朵。

检查点3

名称	位置
花朵4	干掉风车下方平台的食人花后解开平台上的线头，在左侧场景的隐藏区域获得。
毛线5	来到食人花右边的风车，跳上右上方高处的平台解开线头后获得。
花朵5	关底最后一架风车的宝石中间获得。

关卡要点

关底的风车框架右侧食人花身后为蓬松区域可以获得印章。跳下后在毛线篮子下面为蓬松区域可以获得印章。



1-6

检查点1

名称	位置
毛线1	使用炸弹破坏木头框架即可获得。
花朵1	炸开后面高处的木架在礼物盒内获得。

检查点2

名称	位置
花朵2	打开平台框架左上角礼物盒，里面的炸弹清除掉木架后获得。
毛线2	炸开后面的木桥将叠罗汉的杂兵解决后获得。
毛线3	关底进入巨大化耀西的时间挑战关卡获得。

检查点3	
名称	位置
毛线4	触发四个木头平台最上方的隐藏云朵后出现。
花朵3	用高处杂兵扔下的炸弹破坏下面水管外围的木架，之后进入水管获得。
花朵4	楼梯框架向左走在平台高处的木架子上找到礼物盒获得。
毛线5	最后的大木架二层右侧拿到。
花朵5	向上到达木架顶层在平台最右侧获得。

关卡要点

宝石罐子下面隐藏云朵可以回血。借助花朵 1 后面第二个叠罗汉的杂兵可以跳到右边高处触发隐藏云朵获得印章。花朵 4 处楼梯框架平台右侧蓬松区域可以获得印章。最后的大木架顶层左侧云朵平台可以获得印章。



1-7

检查点1	
名称	位置
毛线1	毛线篮子后面两颗树木间高处有隐藏的礼物盒框架，编织后在礼物盒内获得。
花朵1	触发右边螃蟹敌人所在平台下方的隐藏云朵，花朵出现在上方。
毛线2	在毛线篮子后面的礼物盒框架内找到。
花朵2	触发后面螃蟹敌人下方水面上的云朵获得。

检查点2	
名称	位置
毛线3	摩托车耀西的时间挑战关卡内获得。

检查点3	
名称	位置
花朵3	清除第二只螃蟹敌人脚下的沙子，进入左侧的绿色水管获得。
毛线4	后面的大型沙堆上方的中央位置。
花朵4	触发第二个沙堆右侧第一颗西瓜树顶的隐藏云彩获得。
毛线5	从第二个有两只螃蟹敌人的平台左侧潜入水面触发云朵获得。
花朵5	触发关底有三只螃蟹的平台顶部的隐藏云朵获得。

关卡要点

第一个螃蟹后面的沙堆下触发隐藏云朵可以回血。毛线篮子前的树上有云朵可以获得印章。花朵 1 场景右边海绵一样的毛线为隐藏区域，可以获得印章。检查点 2 左边的海绵同样为隐藏区域，里面可以获得印章。从水管出来后触发第一颗树顶上的隐藏云朵获得印章。毛线 4 后面的大沙堆下面的空间内可以获得印章。



1-8

检查点1	
名称	位置
毛线1	毛线篮子后第一个钟摆线球处的宝石触发后出现隐藏云朵获得。
花朵1	在毛线1的钟摆线球处跳跃至右上角高处的蓬松区域获得。
花朵2	后面借助敌人跳上高处的框架平台，向右跳跃到隐藏区域找到。

检查点2	
名称	位置
毛线2	拿到三个跳跃的敌人头顶全部的宝石后获得。
毛线3	获得毛线篮子后的钟摆线球处宝石，线球中间的出现隐藏云朵。
花朵3	借助钟摆线球来到左上角平台框架上的房间内获得。
花朵4	通过线球来到右上角的平台，打开礼物盒后借助出现的敌人跳至地图右侧高处获得。

检查点3	
名称	位置
毛线4	跳至钟摆线球处的礼物盒上，拆开后借助敌人跳至上方平台获得。
花朵5	后面连续三个向上的钟摆线球处，获得第一个线球右侧的宝石触发隐藏云朵获得。
毛线5	最后从一排跳跃的敌人身下跑过即可获得。

关卡要点

锁着的门下方触发隐藏云朵可以回血。获得钥匙的房间内，左下角找到云朵回血。检查点 3 第二个钟摆线球上的宝石获得后，两侧会出现隐藏的宝石罐子并获得印章。

BOSS战

本关 BOSS 的移动速度缓慢，同样十分容易对付。使用毛线球攻击它，BOSS 就会露出裤子上的线头，使用耀西的舌头将线头解开就算是对 BOSS 完成攻击。BOSS 跳跃后如果大力砸向地面，会从高处落下杂兵需要注意躲避。受到攻击后，BOSS 会召唤出同伴叠罗汉继续攻击，如果毛线球精准命中的话，BOSS 就会跌落在地面并再次露出弱点，当攻击三次后，BOSS 的裤子就会被耀西彻底脱下，此时即算完成战斗。



1-S

名称	位置
花朵1	触发第一朵云彩在后面的水浪平台上获得。
毛线1	触发第二个水浪平台中间的云朵获得。
花朵2	触发绿色水管下方的隐藏云朵获得。
毛线2	触发水管后第三股小水浪的上方隐藏云朵获得。
花朵3	触发食人花前前的云朵获得。
毛线3	触发食人花后面的云朵获得。
花朵4	在两朵食人花之间的水浪平台下面获得。
毛线4	长着食人花的小股水浪平台上获得。
毛线5	在上方第二根有杂兵落下的绿色水管处获得。
花朵5	编织上方的水管框架后，进入水管内触发高处的隐藏云朵获得。

关卡要点

因为每一大关的S级小关卡都有着较高的难度，同时收集品普遍存在于比较明显位置，所以S级关卡以通关技巧为主。本关因为所有落脚的平台都是由间断喷出的水浪构成，熟练使用滞空跳跃来保持自己不从空中掉落是本关的最大要点。只要耐心在空中等待水浪出现，获得本关的全部收集内容也比较简单，如果实在对自己的操作没有信心的话，可以在获得道具15后使用道具重新挑战。





WORLD 2

2-1

检查点1	
名称	位置
花朵1	触发红色水管后食人花上方的隐藏云朵获得。
毛线1	打掉蓝色水管上的食人花进入水管后获得。
毛线2	在关卡最后一段波浪毛毯的三朵食人花上方获得。

检查点2	
名称	位置
毛线3	第二段波浪毛毯上方，宝石左边的隐藏空间内获得。
花朵2	触发毛线篮子上方的隐藏云朵后获得。
花朵3	来到地图最右侧开启毛毯的机关，触发上方小门下面的隐藏云朵开启新的门后，进入门内获得。
毛线4	来到关底打掉上方水管前的食人花后获得。

检查点3	
名称	位置
花朵4	打掉蓝色水管上的食人花进入水管内获得。
毛线5	从水管出来后，编织后面波浪毛毯上方的平台框架，踩下机关后吃掉所有宝石即可获得。
花朵5	毛线篮子后的波浪毛毯上方有三根长着食人花的水管，触发前两根水管间的隐藏云朵获得。

关卡要点

关卡开始处左侧高台上隐藏云朵内可以获得印章。关底绿色水管右侧隐藏云彩可以获得印章。检查点2的第二段波浪毛毯开始处上方隐藏云朵内可以获得印章。获得花朵4的蓝色水管和后面的绿色水管之间有隐藏云朵可以回血。



2-2

检查点1	
名称	位置
毛线1	进入毛线篮子左侧的门，触发左边的云朵出现弹球后，跳至上层进门获得。
花朵1	来到下层后，在左边的红色水管前触发隐藏云朵，之后进入右上方的门内获得。
花朵2	落下沙堆时，右边有障碍机关的门对面为隐藏区域，可以进入左边的门内绕到右边获得。
毛线2	来到地图底部触发场景中高处的云朵毛线会在下方出现。
花朵3	获得毛线2后从右侧门进入，借助弹球到达场景右侧的隐藏区域获得。

检查点2	
名称	位置
毛线3	挖掘机耀西的时间挑战关卡中获得。

检查点3	
名称	位置
花朵4	进入场景最右侧下方的门，触发两个蓝色布块间云朵获得。
毛线4	回到门外的场景从右侧来到二层，进入两个红色布块间第一个门内触发毛线篮子右侧的隐藏云朵获得弹球，即可取得上方的毛线。
毛线5	进入红色布块左侧第二扇门，触发上方隐藏云朵内的弹球来到上层，进入右侧门获得。
花朵5	进入下一场景后，触发高处云朵后获得。

关卡要点

关卡开始处黄色宝石之间的隐藏云朵可以补血。花朵1的场景右边触发隐藏云朵可以回血。获得花朵2可以选择从左边的门进入同时获得印章。获得花朵3后在右边的门上方隐藏区域可以找到印章。



2-3

检查点1	
名称	位置
花朵1	从篮子下面的布块跳至左侧平台触发隐藏云朵获得。
毛线1	将铁球敌人引到上层后用毛线包裹后破坏布块获得。
花朵2	来到地图下层后，将铁球引至食人花前，再将之变为毛线球推至左侧获得。
毛线2	向右上坡后可以在场景上方看到毛线2，此处左侧上方为隐藏道路进入后即可获得。

检查点2	
名称	位置
花朵3	来到场景右边将铁球敌人放出后，进入右侧的蓬松区域内获得。
花朵4	将毛线敌人推至左侧后解开其身上的毛线，再引至场景上层将之变回线球向右推，破坏第二堆布块后进入门内获得。

检查点3	
名称	位置
毛线3	向左走在两个紫色机关之间的平台下方触发隐藏云朵获得。
毛线4	将场景右边的铁球敌人包裹后，踩着它走过下方的钉子，在毛线篮子下的隐藏平台内获得。
花朵5	开启机关获得弹球后，在进入上方水管前的左侧隐藏场景内获得。
毛线5	进入水管内，在关卡最后获得。

关卡要点

关卡开始处下方蓝色布块后的印章不要忘记。本关内需要灵活使用铁球敌人，适时选择使用毛线将其包裹或者解开是获得收集品的关键。



2-4

检查点1

名称	位置
毛线1	先进入右侧水管获取毛线，之后进入左侧水管在场景右上角线解开线头获得。
花朵1	左侧下方食人花后面获得。
毛线2	进入水管到达上层，在手拿毛衣针的杂兵平台上方触发隐藏云朵进入门内获得。
花朵2	在最后的毛线篮子前，先不要急着解开线头，此处触发平台右上方的隐藏云朵即可。

检查点2

名称	位置
花朵3	打破下方的红色布块获得。
花朵4	解开像素龟壳左上方的线头后，进入房间内在礼物盒中获得。
毛线3	清除关底水管右侧的布块触发云朵，利用出现的平台在左上角获得。
毛线4	进入水管后，来到地图左侧，在红色布块上方触发隐藏云朵获得。

检查点3

名称	位置
毛线5	借助飞行的乌龟跳到高处获得。
花朵5	岩浆上的花朵可以投掷毛线球获得。

关卡要点

获得毛线 1 左边的两个小平台下方隐藏云朵可以获得印章。获得花朵 3 后进入右边的绿色水管，在上方的小平台触发隐藏云朵获得印章。获得花朵 4 后面的食人花右边的红色布块内藏有云朵可以获得印章和回血。



BOSS战

当乌龟 BOSS 使出一招从天而降的攻击后，就会露出背部的线头，解开线头后 BOSS 会变成四脚朝天的状态，此时就可以攻击 BOSS 肚子上的弱点了。受到攻击后 BOSS 会缩入壳中进行旋转攻击，当 BOSS 受到玩家的第二次攻击后，会加快旋转攻击的速度和时间，同时角度也会变小。BOSS 的旋转攻击，连续使用滞空跳跃就可以轻松避过。



2-5

检查点1

名称	位置
毛线1	在毛线篮子后面踩高跷的杂兵下方触发隐藏云朵获得。
花朵1	进入地图上方的绿色水管获得。
毛线2	借助平台上踩高跷的杂兵跳跃到高处获得。

检查点2

名称	位置
花朵2	骑着小狗一路将红色布块破坏，小狗会进入右侧的区域，此时快速落到下层并向右移动就可以利用小狗获得。
毛线3	将小狗引到达下层后，跳上高处平台向左移动让它帮忙拿到。
花朵3	骑着小狗在铁钉上移动时，在地图上方高处投掷毛线获得。

检查点3

名称	位置
花朵4	在两个踩高跷的杂兵处，左边浮桥触发上方隐藏的平台框架，跳至左上角的平台获得。
毛线4	进入后面浮桥下左边弯曲的绿色水管内获得。
花朵5	编织完成关底的平台框架，之后借助敌人的云彩飞升高空获得。
毛线5	在关底浮桥下方获得。

关卡要点

花朵 1 前面的小平台上方隐藏云朵可以补血。触发毛线 2 所在平台左边的踩高跷敌人那里的隐藏云朵可以获得印章。获得毛线 3 后的毛线篮子右边的隐藏云朵可以回血。花朵 3 的铁钉左边云朵可以获得印章。



2-6

检查点1

名称	位置
花朵1	在两侧喷火的双层平台下方触发隐藏云朵，上方平台出现花朵。
毛线1	触发毛线篮子后面平台上方的云朵，下方出现毛线后要将火焰潮引开获得。
花朵2	触发第一个平衡木后面平台上的隐藏云朵，花朵会出现在第一根平衡木上方。
毛线2	关底连续喷火的平台下层右侧为蓬松区域进入后获得。

检查点2

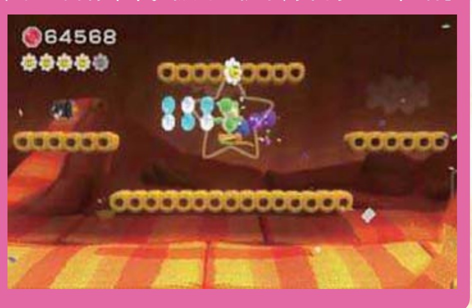
名称	位置
毛线3	触发毛线篮子后面高处的云朵获得。
毛线4	通向上层的浮桥场景中，高处两座浮桥间中央位置可以触发隐藏云朵获得。
花朵3	拿到后面的叹号金币后取得所有宝石获得。
花朵4	压低跷跷板右侧进入平台框架处的水管内获得。

检查点3

名称	位置
花朵5	获得浮桥高处的叹号金币下方出现花朵。
毛线5	关底借助炮弹跳至高处浮桥获得。

关卡要点

检查点 2 的宝石罐子里面有印章。低处三根平衡木的宝石中间隐藏云朵触发后获得印章。后面通向上层的浮桥场景中，右下角和左上角均为蓬松区域，右下角可以获得印章。花朵 4 前的跷跷板平台上方隐藏云朵可以回血。



2-7

检查点1

名称	位置
毛线1	第一次进入金字塔的水管后，场景最右边为蓬松区域。
花朵1	来到锁着的大门前，选择进入右侧下方的通道。解决食人花后跳上平台在上方隐藏区域获得。
毛线2	右侧第二第三个移动平台靠近后，触发之间的隐藏云朵获得。
毛线3	取得钥匙后回到场景开始处，进入左下角的水管，在睡着的杂兵上方触发隐藏云朵获得。

检查点2

名称	位置
毛线4	从检查点处向左，触发场景中间水管上方的隐藏云朵获得。
花朵2	向右在最后两个钟摆线球之间触发隐藏云朵获得。
毛线5	回到大门后进入左上角的通道，触发上方第一个云朵后借助蝙蝠跳跃获得。
花朵3	解决之后的食人花触发隐藏云朵获得。
花朵4	最后回到大门处进入右上角通道，顺火盆跳至高处后，向左看到花朵后，跳上高处的隐藏区域获得。

检查点3

名称	位置
花朵5	门内的上升关卡处，在左右两块石头平台上升处触发左侧云彩，场景中央出现宝石，宝石中空出来的区域内有隐藏云朵可以获得

关卡要点

开始处的金字塔外围，踩着第二个杂兵到达高处平台获得印章。水管内第三个火堆上可以触发隐藏云朵获得印章。进入左边水管后，出来后在左侧第一个钟摆线球处触发隐藏云朵获得印章。在花朵3后面的门内获得钥匙出来后，此处平台的对面为隐藏区域，进入后获得印章。检查点3上方云朵可以获得印章。最后留一团毛线从上升关卡出来后触发通道外上方的隐藏云朵获得印章。



2-8

检查点1

名称	位置
毛线1	进入右侧门内遇到的第一个岩浆下的升降大平台，在靠右的位置获得。
花朵1	拿到高处礼物盒内的钥匙后，打开下面的门进入后获得。
毛线2	毛线篮子后遇到喷火小狗处岩浆下的升降大平台左下角获得。
花朵2	关底门下面的宝石处可以触发隐藏云朵获得。

检查点2

名称	位置
花朵3	毛线篮子后看到平台下的花朵，在右侧的紫色宝石触发隐藏云朵后下方出现道路即可获得。
毛线3	在升降平台到达后，破坏毛线周围的布块即可获得。
毛线4	之后看到的第一个杂兵平台左上方获得。
花朵4	进入升降平台左侧的绿色水管内获得花4。

检查点3

名称	位置
花朵5	在关卡场景最右侧获得。
毛线5	向上跳跃至地图顶部在左侧的隐藏区域内获得。

关卡要点

清除掉花朵3后面三颗竖排的绿色宝石上面的沙子后，利用掉落的弹球跳上高处平台获得印章。获得毛线3后，后面平台下方的空间触发隐藏云朵可以回血。再次看到毛线篮子后，在下方的小平台触发隐藏云朵获得印章。毛线4后面的平台框架右侧内为隐藏区域可以获得印章。检查点2最后的门前，继续向上在场景左上角的隐藏区域内获得印章。检查点3第一只喷火狗上方有隐藏云朵可以获得印章。

BOSS战

本关需要使用毛线球击中BOSS的嘴巴，它就会因为无法吐出火球而导致嘴巴里产生爆炸，之后吐出的舌头就是它的弱点。受到攻击后BOSS会跳到对面的平台向耀西喷火，此时注意跳跃躲避即可。BOSS回到玩家所处的平台后，会开始跳到场景边缘的高处向耀西喷火，不过BOSS吐出的火焰是可以拆成毛线球继续对BOSS攻击的。另外BOSS有一招向前跳跃的攻击，只要在它第三次跳起时跑到BOSS身后就可以轻松躲避。



2-S

名称	位置
花朵1	通过上锁的门后，清除第一个有杂兵的平台上方的沙子，在落下的礼物盒内找到。
毛线1	乘坐传送装置来到地图右侧后，利用乌龟壳触发上方机关后迅速向左移动获得。
花朵2	开启黄色机关获得钥匙后进门，触发门内毛线篮子上的隐藏云朵获得。
毛线2	向左走浮桥下的毛线直接获得即可。
花朵3	向左走到底，利用杂兵触发机关后回头获得浮桥下的花朵。
毛线3	获得钥匙后进入后面的门后，乘坐上升平台来到二层获得右侧平台上方的毛线。
花朵4	在二层向左触发绿色宝石中央位置的隐藏云朵获得。
花朵5	获得钥匙进门的下一场景，弹出木乃伊敌人的平台下方为隐藏场景，进入后在礼物盒内获得。
毛线4	利用传送装置向上移动，弹出时注意宝石移动的位置即可获得。
毛线5	到达上层后向左移动，在下方右侧的隐藏区域内获得。

关卡要点



本关中耐心依旧非常重要，正确的引导杂兵移动开启机关是通关的要点。第一个门前的乌龟需要比较快速的跳跃技巧，并且可以将乌龟再次吞入口中方便控制。第二个门前的敌人用舌头可以将它击退一小段距离，使用毛线球的话杂兵会被击退很远。第三个门的土拨鼠由于本身移动速度较快，玩家在躲避的过程中可以多多使用滞空跳跃避免和它接触，同时控制它的移动方向。



WORLD 3

3-1

检查点1	
名称	位置
毛线1	在毛线篮子后的平台，通过两个折叠平台来到高处获得。
花朵1	遇到吐纽扣的敌人后，从左上角的饼干平台跳到右侧获得。
毛线2	利用下方四个敌人吐出的纽扣向上跳跃至高处的云朵平台获得。
花朵2	将后面的水管框架编织完成，进入后获得触发叹号金币出现的所有宝石获得。

检查点2	
名称	位置
毛线3	触发毛线篮子下方平台的隐藏云朵获得。
毛线4	此处投掷毛线球触发两侧的饼干平台即可获得。
花朵3	遇到三个叠在一起吐纽扣的敌人后，解开下方像素土拨鼠的线头后获得。
花朵4	场景最后进入后面下方的白色水管后获得叹号金币出现的所有宝石后获得。

检查点3	
名称	位置
毛线5	五个圆形饼干场景处，触发上方的隐藏云朵获得。
花朵5	最后在三个折叠平台处，触发右边杂兵上方的隐藏云朵，开启传送装置来到左侧高处平台，向右跳跃获得。

关卡要点

获得花朵 1 后遇到杂兵的平台上方隐藏云朵可以补血，平台左边为蓬松区域进入后获得印章。检查点 2 遇到第一个吐纽扣的敌人前有隐藏云朵可以获得印章。站上检查点 3 遇到的第一个杂兵上方的饼干平台获得印章。

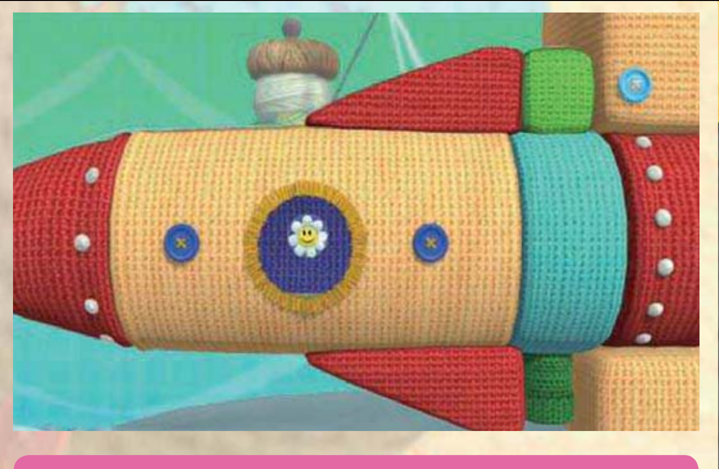


3-2

检查点1	
名称	位置
花朵1	上到高处的毛线篮子后，跳上场景最左侧悬吊平台的星星挂饰，触发出现的宝石中间的隐藏云朵获得。
花朵2	向上一层来到地图最右侧，触发平台下的云朵，出现道路后进入上方绿色水管的隐藏区域获得。
毛线1	将左侧的食人花干掉后进入它旁边的隐藏场景，就可以到达上层，同时获得区域内右侧的毛线。

检查点2	
名称	位置
毛线2	到达场景左上方后，触发叹号金币后获得。
花朵3	在毛线2正上方高处的隐藏区域，可以使用投掷毛线直接获得。
花朵4	向上来到有两个像素弹球的位置，将此处障碍物的线头解开，创造出一个走上右上角的阶梯获得。
毛线3	拿到花朵4后利用场景右侧的弹球跳上高处获得。

检查点3	
名称	位置
毛线4	在第一个大型悬吊平台最上层找到。
毛线5	进入场景最右边的蓝色隐藏区域后获得。
花朵4	向上走解决悬吊平台最高处的食人花，压下平台左侧触发隐藏云朵后获得。



关卡要点

解决最初遇到的杂兵后，在上方两个挂饰间触发隐藏云朵补血。跳上毛线篮子右边蓝色的星星挂饰会出现印章。进入检查点 2 后，几个连续的叹号金币要注意触发的时机，避免被干扰后错过。检查点 3 遇到第三朵食人花后在上方触发隐藏云朵获得印章。

3-3

检查点1	
名称	位置
毛线1	解开第一个毛线网上方的线头获得。
花朵1	检查点前两个拿着棍子的杂兵处平台下方会出现向上移动的毛线网，跳下后获得。

检查点2	
名称	位置
花朵2	顺着左右伸缩的毛线网向右，通过右上方的毛线网来到高处的场景获得。
毛线2	触发毛线篮子后三个平台中央上方的隐藏云朵获得。
毛线3	向右来到上方有四个杂兵的毛线网处，触发中央位置的隐藏云朵获得。
花朵3	在获得毛线3右边的毛线网下方，解开右边的线头获得。

检查点3	
名称	位置
花朵4	触发三个上下交替移动的毛线网右边的云朵，之后解开上方的线头跳上平台获得。
花朵5	来到连续横向移动的毛线网，触发左上方的云朵开启隐藏道路，进入白色水管解决所有敌人后获得。
毛线4	来到很多绑着螺旋桨杂兵的场景，触发此处的云朵下方平台出现毛线。
毛线5	在左右移动的毛线网处，来到上层的毛线网后在左边获得。

关卡要点

毛线篮子下面的隐藏云朵可以获得宝石。触发毛线 2 右边平台上的云朵获得弹球来到高处的毛线网，左上方为蓬松区域可以获得印章。本关大部分宝石可以用投掷毛线球获得来减少跳跃失误。



3-4

检查点1	
名称	位置
毛线1	通过气泡增加跳跃高度来到右上角的平台获得。
花朵1	第二个带着毛衣针的杂兵将下方的气泡扎破后跳下去获得。
毛线2	利用落下的气泡跳到高处平台获得。
花朵2	踩着气泡将上方的布块破坏后即可获得。

检查点2	
名称	位置
毛线3	通过浮桥到达高处场景时，在地图左侧获得。
花朵3	见到第一个会消失的气泡后，借助左边的气泡到达上方平台，进入绿色水管后取得所有宝石即可获得。
毛线4	许多气泡下落的跳跃场景处，在中段左侧落下气泡的通道处取得。
花朵4	解开门前场景左上角的线头后获得。

检查点3	
名称	位置
毛线5	利用气泡跳跃至上方的平台获得。
花朵5	在关底场景的右上角平台内获得。

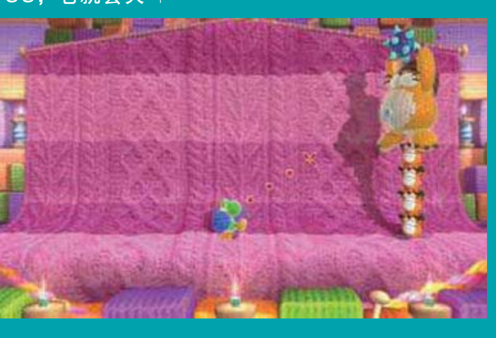
关卡要点

毛线篮子后面突然跳出的土拨鼠右侧为隐藏场景，进入后获得印章。毛线1场景下方的凹陷内触发隐藏云朵获得印章。许多气泡下降的场景右下角隐藏云朵可以补血，此处的左边平台为隐藏区域可以获得印章，场景的左上角线头区域内也会获得印章。毛线2左边的区域为隐藏区域可以获得印章。检查点2浮桥下可以触发隐藏云朵获得印章。



BOSS战

第二次遇到土拨鼠BOSS后，它特意戴上了头盔，这时普通的踩头攻击对BOSS就无效了，只有使用毛线团投掷才能让BOSS露出弱点。投掷毛线的时机是BOSS从地下钻出，并被杂兵举高准备投掷铁球时，此时使用毛线球击中BOSS，它就会失去平衡从高处摔下漏出弱点。受到攻击后BOSS会进入毛线墙内伺机跳出攻击玩家，BOSS的位置非常容易判断，另外BOSS落下时地面会出现震荡波，需要注意躲避。再次受到攻击后，BOSS还会同时召唤杂兵一同跳下攻击玩家。另外每个阶段下BOSS投掷的铁球数量和类型也会有所改变，尽量快速瞄准攻击不要让BOSS投下铁球就好。



3-5

检查点1	
名称	位置
花朵1	在第二个鸟巢前的平台向左走在左上方平台取得。
毛线1	一路向上走解开地图左上角的线头，进入场景上方的绿色水管，在礼物盒内获得。
毛线2	从水管出来，使用场景中的乌龟解决第一朵食人花后获得。
花朵2	向上解开左上角线头，将毛线球一路向右推下破坏布块后获得。

检查点2	
名称	位置
花朵3	看到花朵后，需要从右侧平台下方用小鸟创造出道路取得。
毛线3	四朵食人花中间的缺口可以到达下层的隐藏区域获得后面的毛线。
花朵4	花朵4旁边的食人花需要用小鸟创造道路，将左边绿色食人花吐出的球引导下来解决。
毛线4	来到检查点前，跳过地图右上角的绿色食人花，进入它身后的水管内获得。

检查点3	
名称	位置
花朵5	使用乌龟壳解决食人花即可获得。
毛线5	最后触发两只乌龟右边的隐藏云朵获得。

关卡要点

在第一个鸟巢上面的宝石里面获得印章。获得花朵1后面的下平台上可以触发隐藏云朵获得宝石。



3-6

检查点1	
名称	位置
毛线1	跳下高台前准备一个毛线团，跳下后将左侧机关压下，推动左侧的蓬松区域触发云朵获得。
毛线2	进门后将右侧第二个紫色机关压下，来到下方平台后在左侧获得。
花朵1	之后从地图下层向左利用弹射装置重新回到关卡早先的机关处，进入右上角的通道。在右侧食人花下面找到线头解开后获得。

检查点2	
名称	位置
花朵4	在第一个粉色机关上方高处触发隐藏云朵后出现道路进入后获得。
花朵2	再回到之前的粉色机关，压下机关两次后进入右侧的蓬松区域内找到。
花朵3	解开检查点花朵左上方的线头，进入门内踩着蝙蝠获得高处的花朵。

检查点3	
名称	位置
毛线3	将右边的粉色机关彻底压下后解开右侧的线头进入挖掘机耀西的时间挑战，在最后两个机关的上方获得。
毛线4	完成时间挑战后在场景左上角踩着蝙蝠到达高处获得。
毛线5	继续向左使用蓝色机关获得上方的毛线。
花朵5	使用钥匙进入门内，借助机关到达地图最高处，获得叹号金币后落下获得。

关卡要点

第一个毛线篮子后面的隐藏云朵可以获得宝石。将检查点2后面看到的第一个黄色机关全部压下获得宝石。本关最后使用巨大蓝色机关触发上方的叹号金币后，要注意使用滞空跳跃控制位置来获得全部印章。



3-7

检查点1	
名称	位置
毛线1	在地图中直接看到后踩着飞过的敌人跳到高处获得。
花朵1	毛线篮子后连续的云朵场景处，在一排气球下方看到，收集时记得踩在敌人身上避免掉落。
毛线2	到达四个会消失的彩虹场景处，在右下角的彩虹上获得。
花朵2	在此处场景编织左上角彩虹上方的水管框架进入后获得。

检查点2	
名称	位置
毛线3	触发第二列移动的云彩平台处的云朵后获得。
花朵3	通过三列移动的云彩平台后，在右边高处编织完成平台框架，获得叹号金币的所有宝石后出现。
毛线4	进入关底的门内开始飞机耀西的时间挑战小游戏获得。

检查点3	
名称	位置
花朵4	来到上方两架彩虹处，触发左上角的云彩获得。
花朵5	到达右侧平台后触发三颗宝石上的隐藏云彩会出现彩虹桥，进入上方的水管后获得。
毛线5	最后来到连续出现的彩虹桥处，触发下方的云朵后获得。

关卡要点

毛线篮子后面小平台上触发隐藏云朵可以回血。从检查点 2 边缘跳下后，在下方平台触发隐藏云朵获得印章。进入时间挑战游戏前，不要忘记触发下面的云朵获得印章。时间挑战游戏中，场景内本身存在的宝石中大多存在印章，另外解决队列较长的敌人也会固定出现印章。检查点 3 左边有三个隐藏云朵其中可以获得印章，右边则为蓬松区域同样可以获得印章。



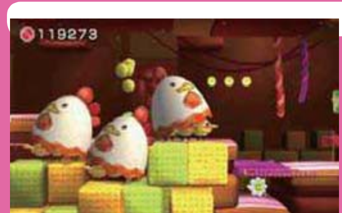
3-8

检查点1	
名称	位置
毛线1	踩着右边两颗并排发射出的炮弹来到地图左侧，跳上高处平台获得。
花朵1	移动到场景高处后，踩着向右发射出的炮弹即可获得。

检查点2	
名称	位置
花朵2	进入门内后，向左走在礼物盒内获得。
毛线2	后面在地图上方看到的毛线可以踩着后面追来的鸡蛋壳敌人跳至高处取得。
毛线3	来到三只鸡蛋壳敌人追逐而下的平台处，在场景下层左侧获得。
花朵3	获得花朵的入口在花朵左边被近景贴图的三只鸡蛋壳挡住的平台上，需要用下压破坏障碍物后方可进入。
花朵4	从毛线篮子后遇到的第二个鸡蛋壳的沙堆到达高处平台获得。
花朵5	解开两个鸡蛋壳敌人场景下方的线头后获得。
毛线4	看到毛线后，到达上层沙堆即可获得。

检查点3	
名称	位置
毛线5	一路乘坐炮弹前进，当炮弹轨迹开始向右上方移动后，注意进入地图左上角有鸡蛋壳敌人的隐藏区域就能找到。

关卡要点



关卡开始处一直走可以触发隐藏云朵补血。取得毛线 1 后进入右侧隐藏区域内获得印章。三个对向的炮弹发射器处，右边平台触发隐藏云朵获得印章。获得毛线 2 后一直向右可以触发隐藏云朵回血。获得花朵 3 后的上层小沙堆平台右边可以触发隐藏云朵获得印章。

BOSS战

本关的 BOSS 是一只穿着毛线外衣的小鸡，只要控制耀西将 BOSS 外衣上的线头解开，小鸡的本体就会落下，此时就可以使用下压攻击 BOSS 了。BOSS 每次被攻击后，解开它衣服所需要的次数会相应增加。第一状态下 BOSS 会在场景边缘扔下铁球进行攻击，BOSS 每次受到攻击后都会重新穿上毛线外衣，然后通过旋转产生风力影响玩家移动，同时天上会掉落铁球来攻击玩家，根据 BOSS 的受伤程度，掉落下的铁球数量也会有所增加。这场战斗比较需要注意的是 BOSS 向玩家发起的冲击，如果是从高处冲来的话，需要玩家控制耀西趴下躲避。



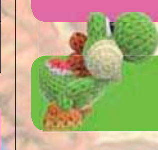
3-S

名称	位置
花朵1	高处的花朵1可以投掷毛线或踩着敌人获得。
花朵2	投掷毛线球清除花朵周围的沙子后获得。
毛线1	此处同样要使用毛线球清理挡路的沙子才能获得。
毛线2	当上方开始不断出现飞过的炮弹时，毛线在两排气球之间获得。
花朵3	花朵在平台前的浮桥下获得。
毛线3	用毛线球打一下遇到的第一个向下吹气的云彩，当它缩进去后取得。
花朵4	用毛线球打一下第二个吹气的云彩，当它缩进去后取得。
花朵5	突然上升的平台处的礼物盒内获得。
毛线4	到达花朵5处的平台后，毛线自动触发。
毛线5	地图左侧有巨大的炸弹飞来后，借助炮弹跳跃至高处获得。

关卡要点

本关需要一直跟着下方炮弹的移动进行，时间上比较紧张，有些地方合理的使用下压攻击可以加快过关进程。评价的话因为可以分开取得，所以可以分别使用道具 15 来刷取满血通关后，再使用道具 11 来进行关卡的全收集。





WORLD 4

4-1

检查点1	
名称	位置
花朵1	解决掉毛线篮子右侧两个挂在绳子上的猴子，解开场景左侧的线头获得。
毛线1	到达后面平台的低处，解开左边的绿色线头后获得。
毛线2	经过红色绳子后，触发后面场景右侧的云朵获得弹球，之后来到左上角的平台，编织隐藏的水管框架进入后获得。
花朵2	在上下两层左右移动的蓝色绳子处，从上面的绳子到达左上角平台上获得。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

检查点2	
名称	位置
毛线3	在第二根绳子上的猴子下方轻松获取。
花朵3	在第二和第三根移动的绳子下方的两朵云朵之间触发隐藏云彩后获得。
花朵4	得到西瓜后使用吐出的瓜子清理花朵周围的沙子获得。
毛线4	继续向前进入红色绳子右侧的水管内，清除掉沙子获得。

检查点3	
名称	位置
花朵5	触发低处的蓝色绳子下方的云朵后获得。
毛线5	爬上高处的蓝色绳子后轻松获得。

关卡要点

第一个场景最后一根通向上方的蓝色绳子处，在右边触发隐藏云彩可以获得印章。获得毛线 4 从水管出来后，在下方沙堆右边触发隐藏云朵获得印章。



4-2

检查点1	
名称	位置
毛线1	触发树洞右侧的云彩获得。
花朵1	看到花朵后，需要从蓝色的平台上方跳过避免它下落，从后面的沙子到达场景下层即可获得。在两个树洞间的平台上触发隐藏平台框架后获得印章。
毛线2	需要快速来到场景右侧跳上左上角平台取得。
花朵2	在五个洞口出现敌人的场景，触发第四和第五个洞口间的隐藏云朵获得。
花朵3	来到埋着紫色宝石的沙堆后，解开第四颗宝石右侧的线头后获得。
毛线3	到达场景底部后，在右侧蓬松区域内找到。

检查点2	
名称	位置
毛线4	利用不断落下的蓝色平台到达场景左边获得。
花朵4	触发右侧门下方的云朵后获得，这里要注意触发云朵后迅速跳起获得避免被落下的平台压死。

检查点3	
名称	位置
毛线5	在沙堆下方的毛线篮子左边树洞附近触发隐藏云朵进入房间内获得。
花朵5	最后一直向左走进入大号弹球左侧的隐藏区域获得。

关卡要点

毛线篮子所在平台下方右侧的隐藏云朵可以获得印章。获得花朵 2 处的蓝色平台右边隐藏云朵可以获得印章。进入门内来到下层后，在树洞左边高处触发隐藏云朵获得印章。再下一层后，利用三个洞口处最右边的敌人进入高处的水管获得印章。检查点 2 平台落下的时间比较紧张，这个场景里带着印章的宝石大多在场景两侧，需要特别留意不要错过。进入检查点 3 后，在沙堆内第一个树洞下方空间触发隐藏云朵进入门内可以获得印章。沙堆右上角触发隐藏云朵可以回血。



4-3

检查点1	
名称	位置
毛线1	踩着杂兵跳跃后到达小木桩的高处获得。
花朵1	编织三个平台框架上方的礼物盒框架后获得。
花朵2	在三个小型滚动平台场景，触发第二个滚动平台木桩左侧的隐藏云朵获得。

检查点2	
名称	位置
毛线2	美人鱼耀西的时间挑战关卡内，在第二个呈环形转动的鱼群之后的水面上获得。

检查点3	
名称	位置
花朵3	投掷毛线球触发两朵食人花上方木头之间的云朵获得。
毛线3	触发宝石罐子下面的叹号金币后获得。
花朵4	拿到毛线3后，趴在木筏上就可以通过右边狭小的空间获得花朵。
毛线4	在木排即将第二次进入下坡水域时，触发绳子前的云朵后获得。
花朵5	再下一个坡后木排开始散落，这一段水路高处的花朵需要投掷毛线球来获得。
毛线5	到达关底后，从木排跳下来到地图最左侧，触发此处的隐藏云朵后获得。

关卡要点

第一个滚动平台下的木筏上触发隐藏云朵获得印章。获得花朵 1 之后的紫色水管右边，上方两根木桩之间的隐藏云朵触发后获得印章。美人鱼耀西的关卡内，印章大多在紫色的宝石里面。



4-4

检查点1	
名称	位置
毛线1	先触发水管右侧水面上的隐藏云朵，再借助小狗跳至高处的隐藏场景，进入水管后落下时获得。
花朵1	来到右侧让水位上升，进入左侧四颗宝石旁边的隐藏区域后获得。
毛线2	进入水管后，借助右边的毛线篮子跳至绿色水管上方，在左侧蓬松区域内获得。
花朵2	来到水面左边，触发隐藏云朵后出现道路，使用毛线球开启左侧机关使水面下降后解开右边的像素乌龟壳后获得。

检查点2	
名称	位置
花朵3	使用机关将水位上升后，解开线头将小狗放出，来到地图左侧跳上左上角的隐藏区域在门内获得。
毛线3	使用机关让水位下降后，回到关卡开始处让小狗取得。
毛线4	解开场景右边像素乌龟的线头获得毛线4。
花朵4	来到锁着的门的右边，再次使水位下降后，地图下方可以看到一排绿色宝石，触发宝石右边的隐藏云朵后获得。
花朵5	获得花朵4的平台下面为隐藏区域，可以从左边的水面潜下后进入获得。

检查点3	
名称	位置
毛线5	触发上方机关使水面下降后，右侧铁钉机关向右退去后出现叹号金币，取得所有宝石后获得。

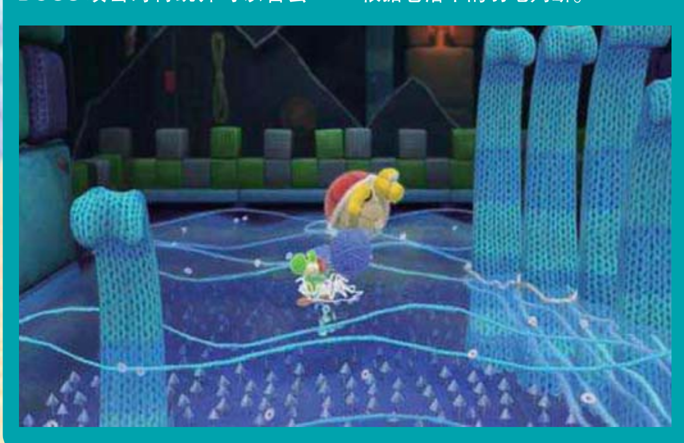
关卡要点



使用机关将水面降下后，水面左下方为隐藏区域，用下压进入水下获得印章。一开始关着小狗的地方触发叹号金币获得印章。

BOSS战

再次遇到乌龟BOSS，因为战斗场景换成了水面上的浮桥，所以BOSS落下后就不需要解开它背后的线头了，只用引诱BOSS使用下落的攻击进入没有浮桥的水面，BOSS就会直接落进水中，被钉子扎到后就会漏出弱点。因为耀西落进水中后对移动的影响不大，所以在水中等着BOSS攻击时再跳开可以省去一些时间。受到攻击后BOSS会通过身体旋转引发水浪，攻击耀西的同时也会破坏浮桥，不过由于水浪的速度很慢，闪躲起来非常容易。另外根据BOSS受伤程度的不同，它使用下落攻击的速度和次数也会有所不同，最后阶段BOSS还会飞到屏幕之外进行攻击准备，这时BOSS的位置可以根据它落下的羽毛判断。



4-5

检查点1

名称	位置
花朵1	遇到第一个挂着猴子的帘子后，等帘子落下时跳至右边下层的帘子上获得。
毛线1	在后面挂着三只猴子的帘子底部获得。
花朵2	遇到两只蝙蝠飞过的帘子处获得，这里要尽早跳出来取得花朵，避免错过上面的帘子。
毛线2	获得花朵2后，跳上上方帘子，当帘子甩出时在右侧空中获得。

检查点2

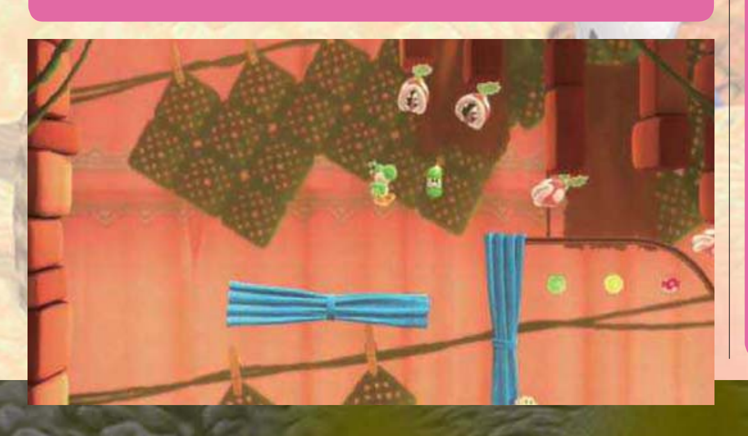
名称	位置
毛线3	跳上第二个红色帘子后获得。
花朵3	跳离红色帘子后，踩着蝙蝠挂上上方的黄色帘子获得。
花朵4	接下来在红色帘子的尽头处，跳下红色帘子后在下方蓝色帘子左边获得。
毛线4	来到最高处的蓝色帘子后，在跳向右边帘子的空中获得。
毛线5	蓝色帘子经过大回环甩出后，在高处的食人花前获得。
花朵5	最后急速向下滑动的帘子注意将位置调整到中间，帘子甩出后在空中获得。

检查点3

名称	位置
–	–

关卡要点

本关属于高速关卡，不熟悉的情况下可能会因为帘子的移动而手忙脚乱，多多熟悉关卡是全收集的关键。如果有时不确定收集品出现的具体位置的话，尽量让自己保持在帘子的中央位置，还是可以有足够的时间获得收集品。



4-6

检查点1

名称	位置
毛线1	需要等到幽灵幕布汇合在一起后，毛线下出现平台才可以取得。
花朵1	从毛线篮子来到地图右侧，触发下方的云朵后获得。
毛线2	向上来到第二块幕布左上角的平台，在地图上方获得。

检查点2

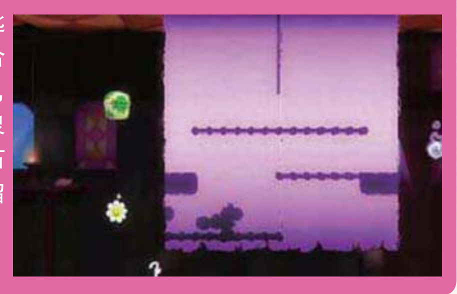
名称	位置
花朵2	触发毛线篮子下面平台上的隐藏云朵获得。
毛线3	爬上后面的红色绳子来到上方平台，解决所有幽灵杂兵后获得。
花朵3	爬上第二块幕布后的红绳子进入上方平台的门内获得。

检查点3

名称	位置
毛线4	当幕布经过毛线时，下方出现平台后才能获得。
花朵4	这里要赶在幕布经过花朵产生障碍物前跳过去获得。
毛线5	借助第二根绿色绳子来到右侧高处的平台触发叹号金币后获得。
花朵5	最后当关底幕布开始上升后，向上方投掷毛线球触发隐藏云朵得到绳子，爬上去从右边的门进入，在下一场景获得。

关卡要点

检查点2获得毛线3后，在无法进入的门上方触发隐藏云朵可以回血，向右在两块幕布汇合处有一根比较短的红色绳子，爬上去后获得印章。锁着的门的钥匙需要在最后两块幕布合拢处触发隐藏云朵后，在上方平台获得。幽灵幕布会让很多隐藏宝石现行，游戏中要多加留意不要错失。



4-7

检查点1

名称	位置
毛线1	乘坐箭头飞行道具来到场景左上方获得。
花朵1	解开右侧线头障碍后，在右侧场景左下角解开线头后获得。
毛线2	此场景继续向上，在地图左上角获得。
毛线3	进入门内后乘上飞行道具，在右侧第一个蘑菇平台上的藤蔓下触发隐藏云朵获得。
花朵2	接下来在场景最高处左侧隐藏区域内获得花朵。

检查点2

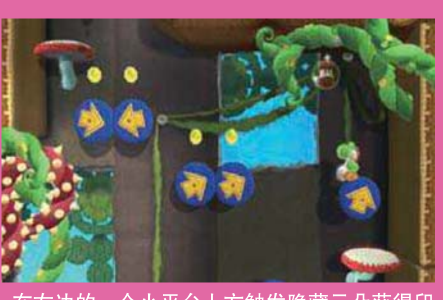
名称	位置
花朵3	获得三个弹簧平台下的宝石后，可以触发隐藏云朵获得飞行道具，在场景上方高处找到。
毛线4	进入水管后，在向上的场景右侧获得。
花朵4	这个场景内进入左侧的门内获得花朵。

检查点3

名称	位置
毛线5	在连续六个箭头飞行道具的场景上方获得。
花朵5	在有许多水流落下的场景中可以直接获得。

关卡要点

触发毛线篮子上方的云朵获得印章。获得花朵1的场景上方右侧箭头道具处触发隐藏云朵取得印章。检查点2第二个线头障碍物上方藤蔓上有印章。进入检查点2的水管后，场景上方看到向上的路标后，在右边的一个小平台上方触发隐藏云朵获得印章。



4-8

检查点1

名称	位置
毛线1	进入水管顺水流滑下，打掉第二朵食人花，触发隐藏云朵后获得。
花朵1	解决上方绿色水管长出的食人花后进入水管内获得。
毛线2	干掉蓝色水管上的绿色食人花，在后面水管的弯曲处触发隐藏云朵获得。
花朵2	顺水流移动的滑坡尽头跳起后在右上角获得花朵。

检查点2

名称	位置
毛线3	先来到蓝色水管后面上下两个铁锤的机关右侧，趴下来顺水流获得平台下方的宝石后获得。
花朵3	在路标指向上方的水管处，从右侧水面潜下可以进入隐藏区域的门内获得。
花朵4	进入水管后干掉左上角第一朵绿色食人花后触发隐藏云朵获得。

检查点3

名称	位置
毛线4	从第二根橙色的水管，进入最长的黄色水管后获得。
花朵5	进入炸弹杂兵身后的蓝色水管内获得。
毛线5	在上方流水的水管右边触发隐藏的水管框架进入后获得。

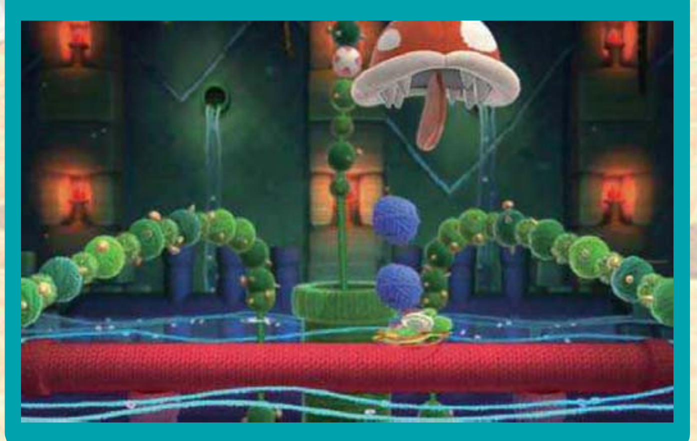
关卡要点

进入水管前触发上方的隐藏云朵，并等待左边的蒲公英落下变为敌人后，获得毛线球触发云朵得到印章。进入水管后，毛线篮子左边触发隐藏云朵获得印章。遇到第一朵向上生长的食人花后，触发右边弯曲水管下的隐藏云朵获得印章。获得毛线 4 的场景，蓝色水管上方的印章不要忘记。



BOSS战

食人花 BOSS 的所有攻击看上去范围都非常广，但实际上容易预判起来都非常简单。攻击本关 BOSS 的时机是当它张开嘴巴来到耀西所在的平台后发动攻击后。不过此时使用普通的毛线球只能将 BOSS 击退，耀西需要捡起远处的杂兵扔下的炸弹攻击 BOSS，才会使它露出弱点。BOSS 受到攻击后会甩动身边水管内的小型藤蔓攻击玩家。同时不同阶段下，BOSS 会改变自己出现在前端平台的方向，第一次为左侧方向，第二次会从下方出现，最后一次则从空中降下。当 BOSS 受到攻击后，它的后两次攻击还会配合藤蔓的攻击共同使出，这里要多多注意躲避。



4-S

名称	位置
花朵1	干掉沙堆后两个绑着气球的杂兵，在后面的三颗宝石处触发隐藏云朵获得。
毛线1	在弹簧平台不停跳跃的食人花上方获得。
花朵2	宝石罐子上方的花朵，需要将龟壳从右侧缺口投入后获得。
毛线2	跳上弹簧平台上面的三层沙堆后获得。
花朵3	从毛线2右上方的沙堆下来后，触发左边藤蔓上的云朵获得。
毛线3	后面看到毛线篮子后，快速使用右边的弹簧平台跳到高处获得。
毛线4	编织完成第二个平台框架后获得。
花朵4	理掉花朵周围的沙堆即可获得。
花朵5	高处的花朵需要使用投掷毛线球获得。
毛线5	到达关底的平台后，解开地图最左侧藤蔓下的线头获得。

关卡要点

本关因为后面有食人花 BOSS 在追赶所以耀西的可活动范围有所减少，不过其实关卡的移动速度还算适中。本关的一些难点主要在于会生长的藤蔓会影响玩家的判断，另外藤蔓内的收集品要注意灵活使用乌龟壳或者毛线球获得。



WORLD 5

5-1

检查点1

名称	位置
花朵1	打雪球足够巨大以后，推回来清除花朵周围的冰块后获得。
毛线1	出现火球的红色水管场景处，进入地图左侧蓬松区域获得。

检查点2

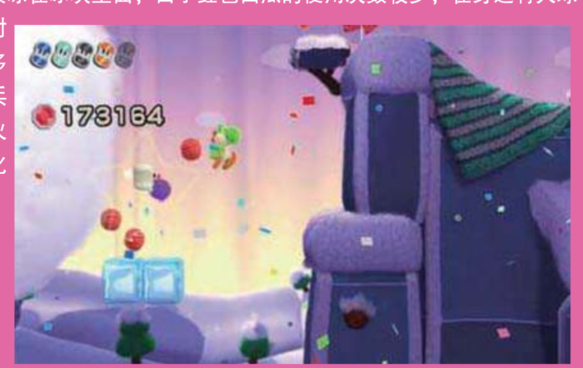
名称	位置
花朵2	使用火焰融化冰块后获得。
毛线2	进入花朵2上方的水管内，在摩托耀西的时间挑战关卡内获得。
毛线3	完成挑战出来后进入下面两侧的绿色水管，在礼物盒内获得。
毛线4	在食人花前有火焰落下的水管上方获得。
花朵3	继续向右触发第二朵食人花上方冰块内的云朵获得。

检查点3

名称	位置
花朵4	在关卡开始时，要记得取得敌人身上的火焰，取得冰块后花朵会容易一些。
毛线5	在下坡的最后，雪球落下处的冰块上获得。
花朵5	雪球上落入坑内后，站在雪球上触发高处的隐藏云朵后获得。

关卡要点

关卡开始处左边的平台上可以触发隐藏云朵获得印章。本关内的印章大都被冻在冰块里面，由于红色西瓜的使用次数较少，在身边有火球杂兵的时候尽量多利用杂兵身上的火焰来融化冰块。



5-2

检查点1	
名称	位置
花朵1	看见花朵后，要将杂兵冰冻再踢入狭窄的通道后获得。
毛线1	在获得花朵的水管上方小平台触发隐藏云朵，开启隐藏道路后在左上角冰块上获得。
毛线2	来到木桥后，将浪花敌人用冰冻住后在上方高处获得。

检查点2	
名称	位置
花朵2	将地图中的飞行礼物盒框架编织完成获得，如果礼物盒落入水中就会消失。
毛线3	看到鲸鱼后，触发它头上的隐藏云朵进入上方的美人鱼耀西的时间挑战关卡，在挑战最后右下角的冰块内获得。

检查点3	
名称	位置
花朵3	看到花朵后，需要将后面食人花旁边的小兵冻住并向左推获得。
花朵4	来到上方冰块第二朵食人花前的平台，借助右边金鱼喷出的水流到达左侧高处的冰块上方获得。
花朵5	在后面的三角平台上方触发隐藏的水管框架，进入后在彩虹桥的终点获得。
毛线4	来到滚动平台后，前进的过程中在水面上的小平台上获得。
毛线5	触发滚动平台最右边的云朵进入隐藏的门内，控制耀西被屋子内的杂兵冰冻后，耀西会滑入平台下层获得。

关卡要点

本关的收集品设置的位置都比较明显，宝石的获得难度也不高，部分内容只要注意灵活使用冰冻的能力就可以轻松获得。另外在本关冰面上移动比较困难，为避免掉血移动时多加小心。



5-3

检查点1	
名称	位置
毛线1	触发两个绑着螺旋桨的杂兵之间的云彩后获得。
花朵1	在毛线篮子后面两朵食人花之间下方的区域触发隐藏云彩获。
毛线2	在上方两只距离较近的食人花中间区域获得。
花朵2	关底看到路标后，将飞毯降到场景下面，解开右边平台的线头后获得。

检查点2	
名称	位置
花朵3	通过上下两朵食人花后，用毛线球攻击上方第一朵吹风的大云朵后获得。
毛线3	换乘小飞毯进入第一个平台上方的水管获得。
花朵4	从水管出来后，在下方看到的花朵需要解开右侧柱子的线头进入后取得。

检查点3	
名称	位置
毛线4	乘坐飞毯可在地图中轻松获得。
花朵5	出现食人花的传送带处触发左边柱子下的云朵获得。
毛线5	通过毛线篮子之后，将飞行的礼物盒框架编织完成，打开后获得。

关卡要点

本关同样没有隐藏的印章，只需要多注意场景上下的高低处有没有错过宝石。另外搭乘飞毯时，使用下压攻击攻击可以让飞毯快速下降，遇到紧急情况时可以多多使用。



5-4

检查点1	
名称	位置
花朵1	从毛线篮子的右侧水下潜入冰块，在空洞内触发叹号金币，取得出现的所有宝石后获得花朵。
毛线1	进入门内后将两块冰块之间的食人花打掉后进入下方水管内获得。
毛线2	看见地图左上角的毛线后，解决食人花跳上平台获得即可。
毛线3	巨大的移动冰块右侧场景的食人花上方获得。
花朵2	来到冰块最高处后，触发左上角的云朵出现隐藏道路，进入水管内获得。

检查点2	
名称	位置
花朵3	在向上跳跃的平台场景顶部，左上角隐藏场景内获得。
花朵4	通过后面顺轨道上下移动的冰块的空洞部分进入右边的隐藏区域内获得。
毛线4	走到有企鹅的小平台后，站在右侧的冰块的边缘来到高处平台，向右走在冰块中空洞内获得。

检查点3	
名称	位置
花朵5	到达跳跃平台的最高处后，来到左上角不停出现企鹅的水管，解开左边的线头后获得。
毛线5	右边两个左右晃动的平台之间有隐藏云彩，触发后获得。

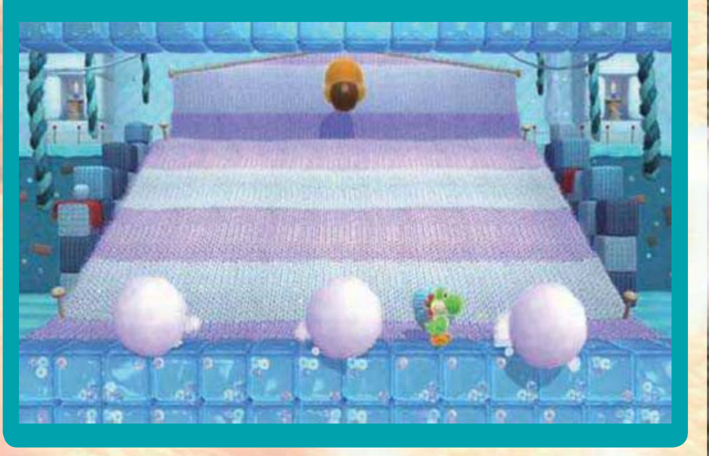
关卡要点

在L型的移动冰块平台上方触发隐藏云朵可以回血。毛线2下面的土拨鼠洞上方可以触发隐藏云朵获得印章。长条型的移动冰块上，解决食人花后触发隐藏云朵回血。获得毛线3的同一场景，上方右侧线头区域内可以获得印章。检查点2右边的小平台上触发隐藏云朵获得印章。获得花朵4后，看到的两个上下移动的冰块机关，站在右侧的冰块可以到达高处获得印章。



BOSS战

这一次BOSS战再次遇到了土拨鼠这个老敌人，带着头盔的BOSS依旧无法使用踩踏攻击，本关中投掷毛线球攻击也无法对BOSS起到作用。惟一有用的攻击时机是BOSS从冰块下探出头时，趁机使用跳起下压的攻击，BOSS会被耀西压下的冰块砸到脑袋继而露出弱点。每次受到攻击后BOSS会跳上上方场景和杂兵依次从高处滚下变为雪球攻击耀西，此时可以借助雪球跳起，连续使用滞空跳跃在空中躲避，等待BOSS再次从冰面出现后直接使用下压攻击解决。当BOSS受到两次攻击，雪球攻击后还会附加一次跳起下落的攻击，落地的震荡会使冰块弹起产生伤害，不过只要留在空中就没有问题。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

5-5

检查点1

名称	位置
花朵1	遇到高处扔雪球的杂兵后，来到右边的平台高处向回走，触发叹号金币后获得。
毛线1	经过毛线篮子后，解开后面平台右侧的线头进入灰色的水管后获得。
花朵2	到达上方的毛线篮子平台后，跳上左上角的高台后获得。
花朵3	将树上的积雪打落后，触发左侧的云朵后拆开礼物盒获得。

检查点2

名称	位置
毛线2	打落第一颗树木上面的积雪后获得。
毛线3	顺着后面关卡的积雪跳跃至右侧，拆开礼物盒获得。
花朵4	在毛线3场景处，干掉云朵上的敌人后，可以利用云朵在高空获得。

检查点3

名称	位置
花朵5	跳下平台后，解开左侧的线头进入灰色的水管，利用敌人的云彩在高处获得。
毛线4	回到场景中央触发高处的隐藏云彩，开启巨大化耀西的时间挑战小游戏获得。
毛线5	看到最后的毛线后，需要触发右边的云朵才能获得。

关卡要点

获得花朵 1 的场景，一直向左会在积雪落下后出现的平台上找到宝石罐子，罐子的右上角为蓬松区域可以获得印章。获得花朵 3 的场景右边杂兵处触发隐藏云朵可以回血。获得花朵 4 后,在四个雪人场景处，推下第三个雪人用毛线做的头后触发云彩获得印章。



5-6

检查点1

名称	位置
毛线1	在两股移动的黄色水管上方触发隐藏云彩获得。
花朵1	进入右下角的门内后，解开台阶上左边的线头让上面的鸡蛋壳敌人落下，之后进入上方门内，在毛线篮子处跳下，进入下方平台的门内向左走获得。
花朵2	触发鸡蛋壳上方的云朵后，借助弹球来到上层平台向左走进入门内，顺着黄色的水管到达上方右侧的门内，落下时进入右侧的道路获得。
毛线2	再次回到黄色水管的平台，向左来到下方两个弹球处的平台，在平台左侧触发隐藏云朵获得。
毛线3	踩着黄色水管来到场景左边后获得。

检查点2

名称	位置
花朵3	向左进入毛线篮子处的门内，从弹球跳到高处平台，踩着黄色水管进入吐纽扣的敌人上方的门内，向左在上方在第二个三角形屋顶处，触发隐藏云朵后获得。

检查点3

名称	位置
毛线4	从左侧门出来后，触发左边黄色水管中间的隐藏云彩获得弹球，跳上水管后获得
花朵4	接着来到左边平台，顺着黄色水管一直向上，看到左边吐纽扣的敌人后，从下方缺口到达左侧门内，进入后解开左边的线头触发云朵后获得。
毛线5	从左边的门内出来顺着黄色水管向右，进入下方门内，消灭场景内所有敌人后取得。此处注意在获得毛线前一定不要跳上场景的最高层，上方的敌人要在下层解决。
花朵5	出门后触发左边黄色水管上第三朵云彩后获得。

关卡要点

获得毛线 2 的对称位置触发隐藏云朵可以回血。从左边的门内出来后，顺着黄色水管向右，获得毛线 5 的场景处，第二层的最左侧和三层的最右侧触发隐藏云彩可以获得印章。



5-7

检查点1

名称	位置
毛线1	触发第三个轨道平台右边的云朵，再开启机关后获得。
花朵1	登上连续出现的轨道平台后，在上方水管之间获得。

检查点2

名称	位置
毛线2	解开像素炮弹的线头后，踩着炮弹跳到高处获得。
花朵2	拿到红色西瓜后，使用火焰融化高处的冰块后获得。
毛线3	后面的像素炮弹处，继续向上编织左上角隐藏的平台框架，在蓬松区域内获得。
毛线4	在右边前两个平台框架之间的高处触发隐藏云朵获得。
花朵3	看到炮弹发射器前的绿色水管后，利用炮弹跳到高处进入水管内获得。

检查点3

名称	位置
花朵4	使用红色习惯的火焰将关卡中的冰后获得。
毛线5	当轨道平台达到高处并开始向右移动后，触发第二朵云彩后获得。
花朵5	到达关底后，触发最后一朵云彩获得红色西瓜，融化关底平台上的冰块后获得。

关卡要点

第二个轨道平台右边的线头解开后可以获得印章。在关底的炮弹发射器上方触发隐藏云朵可以获得印章。检查点 2 的三个像素炮弹右侧的炮弹发射器前可以触发隐藏云朵获得印章，到达高处后解开左边的像素炮弹可以在冰块右边触发隐藏云朵补血。获得花朵 2 后，解开左边高处的像素炮弹线头触发云朵获得印章。



5-8

检查点1

名称	位置
毛线1	触发滚动冰块落下前的平台上方的云朵后获得。
花朵1	在滚动冰块落下处的上方触发隐藏云朵后获得。

检查点2

名称	位置
毛线2	触发检查点后的第一朵云彩后获得。
花朵2	触发检查点后的第二朵云彩后获得。
毛线3	在水管正上方触发隐藏的水管框架，编织后进入水管内获得。
毛线4	来到关底的门前，触发上方隐藏区域内的云朵获得弹球进入上方的门，在平台边缘触发隐藏云朵后，踩着滚落的冰块一路向右获得。

检查点3

名称	位置
花朵3	从第一个滚动的冰块上方，跳上右上角的隐藏区域内获得。
毛线5	在滚动冰块落下处的半空中获得。
花朵4	在第二个滚动冰块落下处的半空中获得。
花朵5	在两个并排滚下的冰块平台中间触发隐藏云朵后获得，当冰块滚落时控制耀西趴下就可以安全避过。

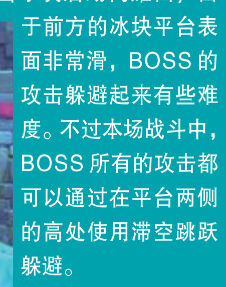
关卡要点

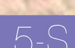
进入第一个场景右边的门内后，在毛线篮子上方触发隐藏云朵获得印章。检查点 2 第一次遇到喷射冷冻气体的敌人上方触发隐藏云朵可以回血。后面绿色水管上方两边的小平台可以触发隐藏的印章。



BOSS战

本关的雪人 BOSS 得到巫师的魔法加持，身上出现了冰块的保护。BOSS 体外的冰块出现尖刺后，可以使用翻滚攻击玩家，同时这种状态下的 BOSS 如果接触到耀西的话也会造成伤害，BOSS 的冰块表面有钉子时免疫所有攻击。这个状态会在 BOSS 从空中落下攻击后消失，当 BOSS 身上的冰块变得平滑后，就可以用毛线团攻击 BOSS 了。向 BOSS 投掷三次毛线球后 BOSS 就会跌落到平台两侧，此时 BOSS 体外的冰块保护消失后，就会露出身上的弱点。受到攻击后 BOSS 会跳上高台制造冰球滚落，冰球攻击结束后，BOSS 还会来到前方的平台上吐出冰块后踢向耀西，由于前方的冰块平台表面非常滑，BOSS 的攻击躲避起来有些难度。不过本场战斗中，BOSS 所有的攻击都可以通过在平台两侧的高处使用滞空跳跃躲避。





5-S

名称	位置
毛线1	第一次毛线帘子的岔路选择下面的帘子，之后帘子甩出后在高处的帘子处获得。
花朵1	后面的三层帘子，跳到最下面的帘子后获得。
毛线2	毛线帘子从大回环甩出后，选择下面一层的帘子后获得。
花朵2	空中飞出移动的花2后，三段帘子分别选择下层-上层-下层后成功追上。
花朵3	当到达向上甩出很高的帘子后，跳上空中的高处后获得。
毛线3	从高空落下后，在第二个帘子处获得。
花朵4	之后交叉向上的帘子处触发取号金币后获得。
毛线4	经过连续向下的帘子后，在第一个平行滑动的帘子处获得。
毛线5	一路顺着出现的宝石挑战耀西的位置在帘子刷出前获得。
花朵5	当帘子甩出后要让耀西保持在帘子的中间位置确保获得空中的宝石，之后看准时机跳起获得花朵。



关卡要点

这一关和 4-5 非常类似，关卡的速度也非常快，对于跳跃的时机要求也更高。如果觉得获得收集品有难度的话，可以使用道具 11 自动取得关卡中的收集品。



WORLD 6

6-1

检查点1

名称	位置
毛线1	跳上路标右边的蜘蛛网，向左上方爬动在高处获得。
花朵1	触发右边悬吊的云朵出现隐藏的蜘蛛网，解开蛛网上方的线头获得。
毛线2	向上走爬上第二个左右移动的蜘蛛网后，进入左边蜘蛛上方隐藏区域的水管内获得。
花朵2	关底两个蜘蛛转动的蛛网中央，杂兵所在的位置可以触发隐藏云彩获得。

检查点2

名称	位置
花朵3	到达高处后右边出现连续三个左右摆动的蜘蛛网，触发第二和第三个之间的隐藏云朵后获得。
毛线3	从第三个蛛网向上进入水管内获得。

检查点3

名称	位置
毛线4	来到检查点后就可以看到，需要来到右边的蜘蛛网获得。
花朵4	通过弹簧平台跳上摆动的蜘蛛网，将左上角围着花朵的线头解开后获得。
花朵5	来到场景高处后，触发左上角的云彩开启隐藏蜘蛛网，向上进入隐藏区域内获得。
毛线5	在关底高处的小蛛网上获得。

关卡要点

在获得花朵 1 左边的蜘蛛网上，这个蛛网中心的平台下方为隐藏区域可以获得印章。第一个左右移动的蜘蛛网右边隐藏区域内可以出发云朵回血。获得毛线 2 后，记得之前左侧最高处的蜘蛛网上方还有隐藏云朵可以获得印章。检查点 3 上方左边隐藏场景内可以找到印章。获得花朵 4 后，来到右边上方的扇形蜘蛛网处，在右侧的隐藏区域内获得印章。



6-2

检查点1

名称	位置
花朵1	宝石罐子后面第一个向上的平台左侧线头解开后获得。
毛线1	后面两个移动平台场景中，左右移动的平台上方有隐藏的水管框架，进入后开启雨伞耀西的时间挑战获得。
花朵2	上到高处后，在三个连续移动平台右侧的隐藏区域内获得。

检查点2

名称	位置
毛线2	触发高处有一个杂兵的平台上方的隐藏云朵后获得。
花朵3	进入后面高处的水管框架内获得。
毛线3	看到毛线后，踩着炮弹就可以轻松跳到高处获得。

特别策划

独占强作

跨界特攻

成就奖杯堂

DLC补完计划

软硬兼施

检查点3

名称	位置
花朵4	在像素炸弹上方平台向左走，三个移动平台上方的隐藏区域内获得。
毛线4	向右在两个高低错落的炮筒前触发隐藏云朵后获得。
花朵5	在后面场景看到右侧的像素炸弹后，解开线头即可获得。
毛线5	关底前最后的毛线，需要利用炮弹跳到足够高度后才能获得。

关卡要点

在触发了云朵获得隐藏平台后，上方的云朵可以获得印章。检查点 3 解开第一个像素炮弹后，在上方触发云朵可以回血，站上最右边的平台出现宝石。获得毛线 4 后，在上层高处的移动平台上触发隐藏云朵出现印章。



6-3

检查点1

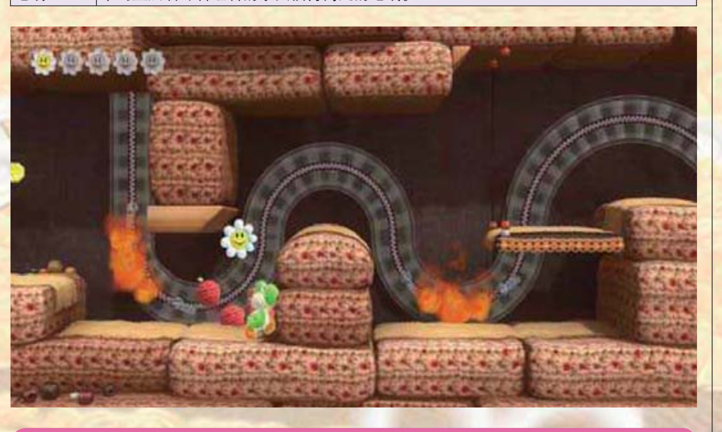
名称	位置
花朵1	从水管下去后，进入场景右侧的水管，在下方火焰左侧找到隐藏道路，跳下后触发路标上方的云彩获得。
毛线1	来到毛线篮子处向右一直走在地图右侧拆开礼物盒后获得。
毛线2	返回毛线篮子处，向上在第二个平台框架右侧找到隐藏道路，进入后触发场景上方中央位置的隐藏云彩开启房间后获得。
花朵2	在最后一个S型火焰拉链的转弯处触发隐藏云彩后获得。

检查点2

名称	位置
花朵3	进入左侧房间，此处下方岩浆会不断上升，花朵在场景左侧获得。
毛线3	离开花朵3的房间后，向左走在上方的平台获得。
花朵4	来到下层毛线篮子后，三个下落的平台左边为隐藏区域，这里先不要管上方宝石优先获得花朵。
毛线4	到达下层后，在一排连续落下的毛线块场景获得。

检查点3

名称	位置
花朵5	这个场景内为告诉关卡，右侧的花朵可以使用投掷毛线球获得。
毛线5	来到上层后踩着睡着的杂兵获得高处的毛线。



关卡要点

获得花朵 1 的场景左边上方同样是隐藏区域，可以获得印章。获得毛线 1 的礼物盒右边可以触发隐藏云朵回血。检查点 2 获得花朵 3 的场景左上角隐藏区域内可以获得印章。

6-4

检查点1

名称	位置
毛线1	开始出现上升的气球后，来到左侧高处的平台获得。
花朵1	继续踩着气球向上跳，在上方红色炮弹发射器对面的蓬松区域内获得。

检查点2

名称	位置
毛线2	触发计数平台上第二个叹号金币后获得。
花朵2	触发炮弹发射器上方的云朵获得隐藏道路，进入上方水管内获得。
毛线3	遇到四连炮弹发射器后，触发第二个线头障碍前的云朵后获得。
花朵3	解开关底下方的线头后获得。

检查点3

名称	位置
毛线4	走过上方许多炮弹发射器的场景后，来到气球上升处，进入地图右侧的水管内触发叹号金币后获得。
花朵4	向上走触发环形排列的红色宝石中间的隐藏云彩后获得。
毛线5	来到高处后，触发地图左侧的云彩后获得。
花朵5	进门内后在上升平台的左侧获得。

关卡要点

在第二个升起的炮弹发射器平台前，触发隐藏云朵可以回血。后面三个紫色毛线平台处，触发中间下方的隐藏云朵获得印章。由于本关内有许多红色的跟踪炮弹，有时在空中遇到后如果没有闪避空间，可以停止跳跃让耀西稍稍下拉开距离，再拆开炮弹避免损血。



BOSS战

这次遇到乌龟 BOSS 后，BOSS 后背安装上了炮弹发射器，且战斗场景会不断向前移动，打起来比较麻烦。攻击 BOSS 时需要先将毛线团投掷到 BOSS 身后的炮弹发射器上，这时 BOSS 会因为炮弹无法发射而在发射器内产生爆炸使其漏出弱点。由于移动中投掷毛线球比较难以瞄准，推荐拆开炮弹获得毛线球后，直接从使用快速攻击来减少不必要的瞄准时间。BOSS 受到攻击后会向耀西发射许多炮弹，注意躲避的同时也可以趁机补充下毛线球的数量。BOSS 发射完炮弹后会重新回到前方的场景，每个状态下 BOSS 都会从固定的方向出现，熟悉关卡的话可以在 BOSS 到来的瞬间直接攻击。本关战斗中，BOSS 之前的那招从天而降的攻击方式依旧会保留，BOSS 飞起后的位置依旧可以通过它落下的羽毛来判断，本关中 BOSS 落下会云朵平台被破坏，被破坏后的平台对玩家移动影响很大要多多留意。



6-5

检查点1	
名称	位置
花朵1	触发关卡开始处上方的隐藏云彩获得。
毛线1	进门后跳上三个幽灵平台，在左上角的蓬松区域内获得。

检查点2	
名称	位置
花朵2	当地图最右侧门前的假花敌人离开后，触发其所在位置的隐藏云彩后获得。
毛线2	进入门内在假花敌人的平台上方隐藏区域内获得。
花朵3	回到之前右边的大门，向右走通过隐藏区域内进入下方的门内，从第二扇门出来后触发右边的隐藏云彩后获得。
毛线3	进入门内拆开两个礼物盒触发机关，之后借助幽灵顺着宝石向上到达上方隐藏区域后获得。
花朵4	从左边门内出来后，在大幽灵出现的身后触发隐藏云彩获得。

检查点3	
名称	位置
花朵5	进入第二层幽灵平台左侧的门内，触发左上角云彩获得。
毛线4	进入第三层幽灵平台的门内，踩着幽灵来到场景右上角平台获得。
毛线5	关底高处的毛线，需要踩着假花敌人跳起后才能获得。

关卡要点

获得花朵 3 后，开启左边的机关到达上层，在上方大门右边的隐藏区域内可以获得印章。获得毛线 4 的场景最左边触发隐藏云朵可以获得印章。如果觉得使用毛线球瞄准幽灵有些难度的话，可以站在幽灵下方背对着它向上投掷毛线。



6-6

检查点1	
名称	位置
花朵1	跳上第一个弹球上方的传动轴，向左来到高处的平台获得。
毛线1	在第二个有杂兵的传动轴上方最后一个转弯处，触发隐藏云彩后获得。
毛线2	在随后向上移动的传动轴场景，触发两个绑着螺旋桨杂兵左侧的云朵后出现隐藏平台获得毛线。

检查点2	
名称	位置
花朵2	进入上方绿色水管后，吃掉所有的宝石获得花朵。
毛线3	看到毛线后，踩着杂兵到达右侧高处的传动轴上获得。
花朵3	关底门前顺着左侧的传动轴向上到达地图左上方平台获得。

检查点3	
名称	位置
毛线4	触发第二个杂兵背后的隐藏云彩出现宝石，来到左上方后获得。
花朵4	向后走跳上两个铁钉机关中间上方的传动轴处到达高处的隐藏区域后获得。
毛线5	跳上毛线篮子后面的传动轴，逆行向右解开场景边缘的线头后获得。
花朵5	一直来到地图最上方，解开线头障碍后进入上方水管内获得。

关卡要点

上层路边左边的杂兵后隐藏云朵可以回血。检查点 2 的宝石罐子右边线头内有印章。有蓝色平台落下的场景右边角落触发隐藏云朵可以回血。获得毛线 4 的上方为隐藏区域可以取得印章。



6-7

检查点1	
名称	位置
毛线1	来到滚动平台后，触发上方第一朵云彩获得。
花朵1	在木桥后面后的旋转平台上编织隐藏的礼物盒框架后获得，此处注意平台的旋转会导致礼物盒掉落。

检查点2	
名称	位置
毛线2	两个螺旋桨杂兵中间的小旋转平台上触发隐藏云彩后获得。
花朵2	拿到叹号金币出现的所有宝石后获得。
毛线3	触发旋转平台下的云朵后进入飞机耀西的时间挑战小游戏获得。
花朵3	切换场景后后，触发隐藏在第二个滚动装置上方乌云内的云朵后获得。
毛线4	继续向上来到大型滚动装置处，触发中间的云彩后获得。
花朵4	触发场景最上方水管左边的云朵后获得。

检查点3	
名称	位置
花朵5	拿到叹号金币出现的所有宝石后获得。
毛线5	触发花朵5上方的云朵后获得。

关卡要点

毛线蓝字后面拿着毛衣针的杂兵下方平台上可以触发隐藏的印章。检查点 2 一开始的灰色杂兵处可以触发隐藏云朵回血，后面高处的旋转平台上方隐藏云朵内有印章。拿到花朵 3 的场景右边的滚动装置上触发隐藏云朵获得印章。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

6-8

检查点1

名称	位置
毛线1	看到四只库巴二世的毛线框架后，触发左边的检查点后进入通道。编制高处的小平台右侧的隐藏平台框架后获得。
花朵1	进入左侧红色水管，在场景右侧礼物盒内获得。
毛线2	回到水管外向上走，从楼梯左侧平台找到宝石罐子，触发云彩后从弹球跳上高处云朵平台，在右边的空中获得。
毛线3	进入右边场景解决所有的螺旋桨杂兵后获得。
花朵2	拿到毛线3后从两个平台之间跳下获得。



检查点2

名称	位置
毛线4	此时可以选择是否触发右边的检查点存档，回到获得毛线3的场景后，来到右边的场景内解决所有杂兵后获得，此处可以优先获得花朵3。
花朵3	获得毛线4的场景处，借助平台上叠罗汉的杂兵可以到达右上角的场景内获得。
花朵4	进入绿色水管内的场景后，开启左上方的机关在下方获得。
毛线5	进入场景右侧的蓝色水管后，干掉右下角的螃蟹后触发隐藏云朵后获得。
花朵5	获得毛线5后，来到地图左侧打开礼物盒后获得。

检查点3

名称	位置
–	–

关卡要点

开启红色开关来到右边门前时，在右边触发隐藏云朵可以回血。获得花朵 4 的场景右边水面上为隐藏场景可以获得印章。本关需要将四个库巴二世的框架编制完成后才会进入 BOSS 战，两边的检查点安排的比较自由，可以依旧个人情况选择性存档。

BOSS战



最终 BOSS 库巴二世的战斗共分为两个阶段，在第一阶段时，用



毛线球投掷 BOSS 的正面就可以对库巴二世进行攻击。受到攻击后 BOSS 会被法师带上空中喷火，这个攻击比较容易躲避，在受到两次攻击后，库巴二世会追加巨大化后的下落攻击，落下时身体两边出现火焰。使用这个攻击时，由于 BOSS 的跳跃范围极广，一味拉开距离反而不易躲避，保持适中的距离就可以轻松避开。对库巴二世完成三次攻击后 ,BOSS 战进入第二阶段。此时 BOSS 会变得非常巨大，然而却并没有什么作用，玩家只需要解开库巴扔出的巨大毛线，就会获得充足的毛线球，之后将 BOSS 身边所有的巨大毛线团一一击破即可获胜。巨大化后 BOSS 的攻击范围更广，记得利用地图中的传送装置进行范围移动来躲避。在战斗中耀西落脚的场景会逐渐被 BOSS 破坏，这时需要使用滞空跳跃进行移动，同时小库巴的喷火攻击也可以使用滞空跳跃轻松躲避。

6-S

名称	位置
毛线1	第一段连续下坡后，在第二块平台上获得。
花朵1	在四颗宝石处的平台上，两块下落的平台开始沉入岩浆后，停留在右侧的平台上获得。
花朵2	一段连续踩着杂兵通过的岩浆场景的高处获得。
毛线2	拿到花朵2后，后面的岩浆开始喷出火焰后，在两根火柱间获得。
花朵3	触发绿色水管下的云朵后获得。
毛线3	将火焰敌人引开后，在靠近岩浆的半空中获得。
毛线4	触发获得毛线3后的第一朵云彩后获得。
花朵4	拿到毛线4场景处，触发第三朵云彩后获得。
毛线5	绿色水管下的平台开始没入岩浆后获得。
花朵5	进入水管触发上方的云朵后获得。

关卡要点

由于本关的平台在接触后就会沉没在岩浆内，所以推荐多使用滞空跳跃控制耀西来到准确的位置后在落地。另外在获得花朵 3 的水管处可以补充下毛线球方便后面的游戏。这一关看似节奏很快，而实际上如果不让平台过多的发生无意义的下沉的话，耀西的行动还是有着不少可以选择的余地，搭配道具 15 进入游戏会更加简单。





战争机器 终极版		Microsoft	动作射击
XOne	Gears of War: Ultimate Edition		美版
	2015年8月25日	本地1~2人，在线2~8人	对应年龄：17岁以上
	售价为39.99美元		

文 纱迦
美编 心の永恒

本作是9年前《战争机器》初代的重制版，不仅是游戏画面得到完全重制，而且多人模式也有全新的进化。本作由已改名为The Coalition的原Black Tusk工作室开发，《战争机器4》也正在由其开发。The Coalition这个名字出自于“《战争机器》系列”中的维安政府联盟（Coalition of Ordered Governments）。购买本作的玩家可以免费获得2代、3代和《审判》的Xbox One向下兼容版，可谓买一送四，简直超值！



操作说明

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键	选择武器
X	调查/使用/救活/终结技
Y	查看队友或任务提示
A	进掩体/翻滚/冲刺/跨越掩体
B	近战攻击
LB	作为队长时指挥小队
LT	瞄准
RB	装填弹药
RT	射击/扔雷
LS	瞄准时标记目标/掩体中改变站姿
RS	部分武器瞄准时缩放瞄准镜

重新见证 四大元素

如果说14年前的《光环》定义了主机FPS游戏，那么9年前的《战争机器》则定义了主机TPS游戏。当年的《战争机器》划时代地开创了四大元素，令万千玩家为之疯狂。9年过后，我们惊奇地发现，在TPS这个领域，依然没有哪款游戏能够与《战争机器》相提并论。

精美画面

《战争机器》的成功，不仅仅是捧红了自己和X360，更捧红了制作公司Epic Games以及其开发的虚幻引擎3。在《战争机器》之前，虚幻引擎3并不为普通玩家所熟知，但《战争机器》的精美画面让当时的玩家无不为之震惊。《战争机器》成为了虚幻引擎3的最佳广告，让它在众多引擎中脱颖而出。

有关《战争机器》改变X360硬件配置的故事如今已是脍炙人口。当初Epic Games带了两个版本的《战争机器》DEMO向微软演示，分别对应低配和高配。两个版本的表现差异巨大，让微软最终决定采用高配。这一决定让X360在主机战争中至少领跑了4年时间，索尼尽管对PS3的机能夸下海口，但在很长时间内都拿不出一款能与《战争机器》相抗衡的游戏。

作为初代的重制，本作的版权已由微软买下并交给了The Coalition工作室开发，游戏采用的引擎依然是现今虚幻引擎的最新版本。尽管游戏只是一个重制版，但游戏画面得到了完全的重制。和今天绝大部分次世代游戏相比，本作的画面丝毫不在下风，而且还能保持稳定的帧数。如果一定要挑毛病的话，大概就是本作不支持像《光环》那样的“一键回到解放前”功能吧。

掩体动作

“《战争机器》系列”的最大特征就是掩体动作，至今也没有哪个动作射击游戏能与之相比。掩体动作的核心就是A键，靠近掩体按A键，或是在按住A键的冲刺动作中靠近掩体，就会自动进入掩体。有多个掩体时（如房间的转角），按A键为进入前方的掩体，配合左摇杆可选择进入两侧掩体，但不能进入后方的掩体。

进入掩体后，可以按LS（即左摇杆键）改变站立或蹲伏的姿势，如果是比较矮的掩体，则强制只能蹲伏。附近有多个掩体时，可配合左摇杆在不同掩体间来回移动，十分安全。掩体状态中，朝掩体方向反向推左摇杆（例：前方掩体时推后，左方掩体时推右），或是不配方向仅按A键，可以退出掩体。进入比较矮的掩体时，朝掩体方向推左摇杆+A键（例：前方掩体时推前，左方掩体时推左），可以跨越掩体。

完美装填

这又是系列的一大标志性系统。在上弹时屏幕右上方的弹量显示处会出现一个装填区域，同时一个游标从左往右快速滑过。玩家要做的事情就是当游标在白色区域时按RB完成装填。白色区域由两个部分组成，一个是较窄的深白，一个是较宽的浅白。如果在浅白区域停下游标，则可以快速完成装填动作。如果在深白区域停下游标，则不仅可以快速完成装填动作，而且补充上来的弹药会获得威力加强而且更容易打出敌人硬直的效果，这部分弹药会以闪烁进行标记。

相反如果未能在白色区域内停下游标，则会导致装填动作缓慢无比，甚至比什么都不按还要慢。不过本作完美装填的难度并不高，稍加练习人人都可以完美掌握。

战役合作

如今战役合作已经不算什么新鲜点子，但在2006年这一设定即使不是革命性的，起码也是开创性的。本作的战役模式支持双人合作，两名玩家扮演不同的角色并肩作战。这种合作让玩家投入感倍增，而不是像过去的合作游戏那样两人扮演的只是主人公的两个分身。而且本作还支持本地分屏、局域网和互联网三种合作方式，满足不同玩家的各种需要。



战役合作这个特色也被完美地继承到了本作之中，虽然和初代相比少了很多战役合作限定的成就，但由于疯狂难度的成就依然存在，我们仍然强烈推荐玩家以合作的方式来体验战役模式。



系统指南

尽管游戏的操作并不算难，但对于从头接触这个系列的玩家来说还是需要一点时间上手的，特别是玩过其他 TPS 的朋友。在熟悉游戏操作之后，你就会发现：这就是 TPS 的最佳操作方式。

冲刺&翻滚

在可正常行走时按住 A 键不放，即可进入矮身冲刺的状态，这一状态中玩家无需左摇杆即可持续冲刺动作，一定时间后自动解除。冲刺时也可以配合左摇杆进行细微的方向调整，还可以在冲刺中用十字键预先换好想用的武器，如果冲到掩体前则会自动进入掩体。

在可正常行走时用左摇杆 +A 键，则可以使出翻滚。翻滚可以朝任意方向，不过一般很少往前，主要是用来躲避敌人的追杀或爆炸范围。翻滚过程中无敌，但结束时有较大的硬直，另外翻滚后无法直接进入掩体。



近战攻击

游戏中按 B 键即可使用近战攻击，近战攻击从形态上来说可分为两种，绝大部分武器都是用枪身砸人，带有链锯的武器则可以发动赏心悦目的锯杀，这同样是系列的象征之一。

关于前一种砸人的近战攻击，需要说明的是，尽管不同武器的攻击动作看起来都差不多，但实际上根据武器的不同，近战攻击的威力也不一样，而且还会受难度影响。一般来说，单发子弹威力越大的武器，近战攻击的威力也越大，具体大家可以参见后面的武器分析。

关于锯杀，其指令是按住 B 键不放，这样靠近敌人后就会自动将其秒杀。需要着重指出的是，并不是说按住 B 键就能发动，而是发动之前一定要拉响电锯，成功的话会听到电锯的声音。两者的区别在于，玩家不能在硬直状态中提前拉响电锯，另外拉响电锯后如果受创或做出其他动作也会导致这一状态的解除。另外开动电锯的过程中，只要受到攻击，无论轻重，都会出现大硬直。

终结技

除了近战攻击外，游戏中还存在终结技。终结技需要等敌人进入濒死状态时才能发动，指令为按住 X 键不放。这种濒死状态类似于战役模式中我方队友倒下时的样子，在战役模式中比较难见到。多人模式中倒是较为常见。本作没有引入后续作品中那么多的终结技动作。

武器分析

下面我们将为大家介绍战役模式中的所有武器。其实对于玩家来说，分析联机模式中的武器价值会更大。但官方会根据玩家反馈来不时调整平衡性，这使得我们列出这些数据的意义并不大，所以就只以战役模式为主进行介绍了。在战役模式中玩家最多能携带一种雷、两种主武器和一种手枪。

骑兵突击步枪



这是联盟的主力武器，能够自动射击并拥有较高的精度，相当于是高精度的自动连发突击步枪。按住 B 键可以启动标志的电锯，让敌人闻风丧胆。但兽族也熟练掌握了这一武器，要小心别被它们给反锯了。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	20	一击必杀	20	一击必杀	20	一击必杀
AI	20	一击必杀	20	一击必杀	20	一击必杀

榴弹发射器



和传统意义上的榴弹枪相比，飞行轨道不会像抛物线那么夸张，但也有一点儿下坠。其他性能和榴弹枪类似。威力很大，通过完美装填后更是夸张，但只能从同类武器上补给弹药。一般情况下建议取得后当场用完。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	525	315	525	630	525	630
AI	300	360	400	480	400	480

机械弓



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

系列独创的武器，可以射出爆炸弓。按住LT键瞄准时开始蓄力，蓄满后射中敌人的话可以附上其身上然后爆炸，同时蓄满后还有穿透效果，对于死守三兽炮的敌人来说是天然克星。另外拥有顶级近战攻击威力。机械弓也只能通过同类武器来补充弹药。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	708	850	708	850	708	850
AI	275	330	380	456	380	456

雷爆突击步枪



这是兽族的主力武器，其定位是N连发的突击步枪，如果枪法够准的话，瞄头打时威力远强于骑兵突击步枪。缺点是它没有装备电锯，近战攻击威力十分可怜，高难度下只能用废物来形容。虽然是兽族武器，但可以通过通常弹药来补给。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	28	34	26	31	26	31
AI	30	36	30	36	30	36

纳许散弹枪



和霰弹枪的性能类似，不能连发，需要近距离发挥。配合完美装填加上近距离轰击，可以一发秒掉所有杂兵。距离稍远的话不能秒杀，但也能打出硬直。近战威力很大，躲在掩体后面盲射也相当给力。注意拿这种武器的兽族十分危险，近距离被轰中的话直接碎掉，无法救援。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	180	216	180	540	180	540
AI	72	86	114	342	114	342

黎明之槌

系列的标志性武器。这是一种卫星武器，玩家按住LT指引卫星炮的落点，之后卫星利用伊姆能量产生粒子光束将范围内的敌人直接烧融。



黎明之槌在游戏中一般作为剧情杀出现，只能在特定桥段中使用，能用的时候不妨尽情使用。但注意如果轰中自己人就会直接失败。黎明之槌对于所有杂兵都是一击必杀，对付布雷兽、狂暴女兽人这样的大型敌人需要两到三发，而它也是对付大型敌人的惟一武器。黎明之槌在可连线的区域是能够无限使用的，不过每使用一次就需要一定的冷却时间。

狙击枪



正如其名，这是一把标准意义上的狙击枪。一次只能装填一发子弹，通过完美装填后威力大幅提升，狙头更是威力十足。狙击枪的精度不用说自然是很高的，即使不按RS开镜，正常瞄准的话看到准星变红也可以直接开火。这是游戏中期开始最好用的武器之一，尽管弹药不多但很容易补给，加上伤害不俗，打得准的话完全不用担心弹药问题。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	350	420	350	420	350	420
AI	150	180	150	180	150	180

史纳制式手枪



连发的小手枪，威力不高，连发精度也一般。一般只在山穷水尽的时候救急用。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	50	60	50	60	50	60
AI	50	60	50	60	50	60

波塔克制式手枪



定位是单发大威力的手枪，点射外加完美装填和打头的话有不俗的威力，但射程比较短，装弹数量也偏少。总的来说能够完全取代史纳制式手枪，可以常备。

使用者	普通难度伤害值	普通难度近战伤害值	困难难度伤害值	困难难度近战伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度近战伤害值
玩家	150	180	150	180	150	180
AI	175	210	175	210	175	210

破片手榴弹



手榴弹对杂兵拥有一击必杀的威力。本作的手雷扔法比较写意，落点倒是给得相当精确。除了正常的扔法外，也可以按RT直接扔，只不过准头就靠玩家自己判断了。握雷时靠近敌人后按B键可以把雷挂在其身上，一定时间后会自动爆炸。破片手榴弹的另一个用法是用来封堵兽族洞穴，炸塌之后兽族就无法从洞穴里爬出来了。

战役模式疯狂难度兼全收集攻略

要点指南

本作全成就需要打过最高的疯狂难度，在这个难度下敌人的攻击力高得异常，挨上两三发子弹就会倒地不起。在开始正式攻略前，首先为大家分享一些心得。

1. 首先我们强烈推荐双打完成疯狂难度。这是因为AI控制的队友并不可靠，而且电脑会针对单人游戏时进行一些AI强化，例如三兽炮和狙击手永远优先打玩家。而且本作原本也有需要两人配合通关的成就，那么用在疯狂难度下可以说是最佳选择。

2. 关于武器的选择，一近一远是最佳搭配。近战武器推荐霰弹枪和带链锯的武器，远程推荐狙击枪和机械弓。除狙击枪外的人类武器实际上并不难取得，因此玩家不必担心找不到。机械弓不仅本身威力巨大，而且拥有顶级的近战攻击威力，在最后两关会发挥极大作用，建议常备。不过这种武器不能通过弹药箱补给，因此每次遇到使用这种武器的护卫兵时，一定记得要在战后清扫战场。

3. 在疯狂难度下要尽量避免和敌人打近战。由于本作的敌人并不像《光环》那样具备回甲能力，躲在远处慢慢磨死是完全可行的。危险的反而是最后剩下一两个敌人时它们的舍身肉搏。



比较常见的情况就是敌我双方躲在同一个掩体，然后敌人主动跨过来攻击。应对这种情况最后的办法就是看它开始跨越掩体时立刻退出掩体(推掩体反方向，或不加方向按A键)，然后后退并拉响链锯，这样敌人跨越掩体的动作结束后就会被直接秒杀。

4. 请多加利用攻略附带的地图，上面列清了所有的补给和武器位置(低难度下少数地点会给出更多补给)。本作的战役模式是分章分节进行的，但实际游戏中的地图并不会按章节清晰划分，因此玩家需要根据连续的地图来使用，而不是单纯看地图的编号。本作第5章收录了原PC的新增章节，这部分没有官方地图。而第5章后半部分是在结构简单的火车上进行，为节省篇幅，我们整个第5章都不放地图，请各位见谅。

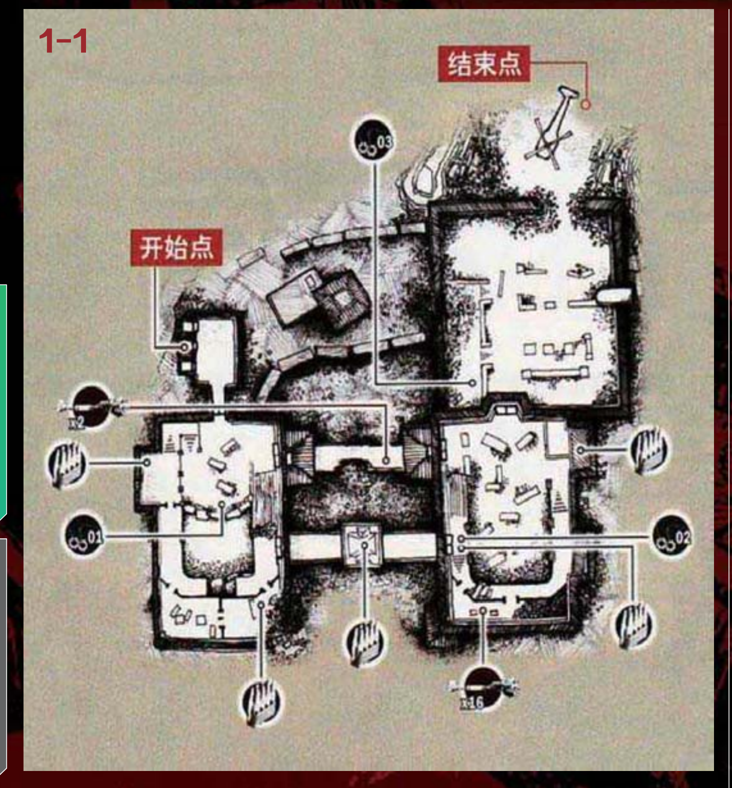
战役模式攻略

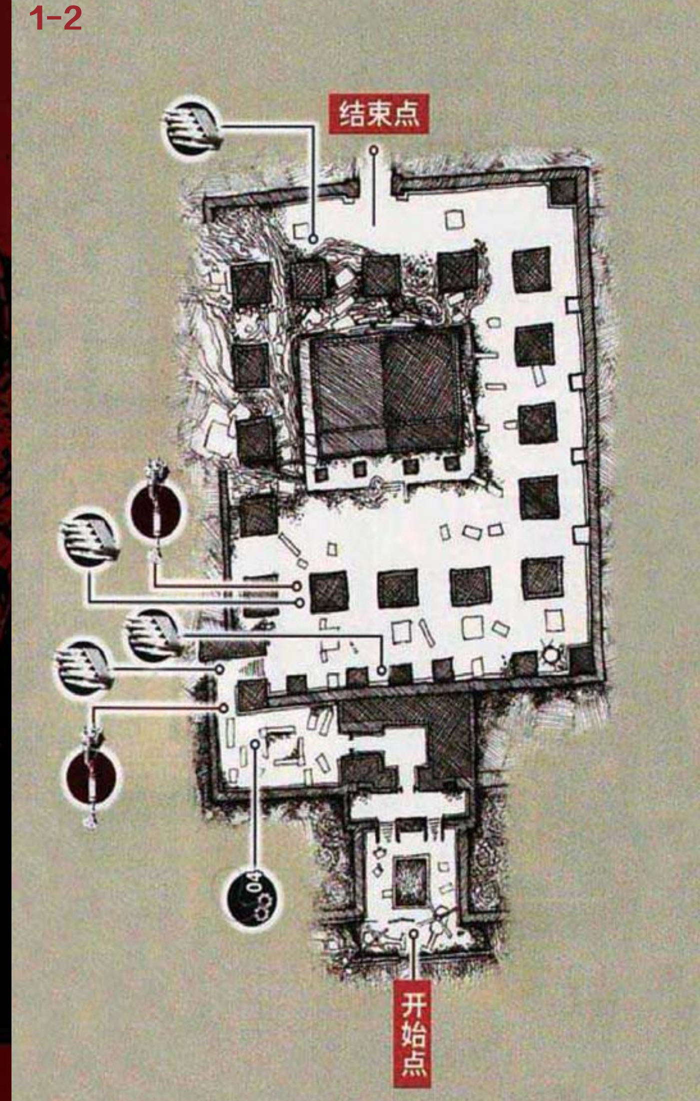
任务1 劫后

事变日后的14年

正式开始后，多姆会让玩家选择战斗或训练。老玩家可以直接按LT开始战斗，新玩家则推荐还是按RT来场训练。选择完毕之后，出门往正前方看，会找到第1个狗牌。

这里我们先选择战斗，这条路线是从地面推进。踢开门之后很快就是一场战斗。和传统的射击游戏一样，瞄准敌人的头部射击会造成大的伤害，配合完美上弹更是效果拔群。





队友不支倒地之时屏幕上会出现提示，走过后按 X 摸一下就可以救起来（笑）。但如果是受到致命伤害（如被锯、炸碎）则无法营救。同样玩家倒地时也可以期待 NPC 救援，致命伤害下则是直接 GAME OVER。按指示用手雷干掉一个躲在房间里的兽人后会出现检查点。

让我们来看看选择训练的情况，这条路线是从楼上推进，楼上右边有弹药，之后要调查桌子上发绿光的按钮才能开门。老玩家打到这里倒是会被小卡一下，因为这样的设计在游戏中并不多见。然后是要射穿两个配电箱上的开关，接着干掉一个敌人。系统会提示玩家调查绿色机关开门，然后按住 A 键快速跑进门，速度慢的话门就会关上，这样就要重来一次。从楼上下来之后，也到了选择战斗后的那个大厅。

之后敌人会切开前方的大门。门被切开后会有 3 个兽人冲进来，在这里事先准备好手雷的话有机会一次炸死 3 个敌人，重复 10 次即可解除成就运气勋章。不过个人感觉有时候兽人的 AI 比较狡猾，总有一个人拖后，而且就算读检查点也不见好转。如果发现很难完成，推荐是重开游戏，反而很快。在任务 2 也有类似的地方，不必着急。消灭掉敌人之后，就在这个场景，面向大门的左后方有第 2 个狗牌。

从这个被切割开的大门冲出去，立刻走楼梯上左边的平台，然后再左转，就会发现本节的第 3 个狗牌。这个狗牌要尽快拿，否则过一会儿就会强制剧情杀了。

战火的序幕



一开始的敌人不用出手，巨鸦直升机会帮你解决。上楼梯进教堂，然后出门，前面墙上有系列经典的血骷髅标记。清光这里的敌人后，在一个掩体后找到第 4 个狗牌。

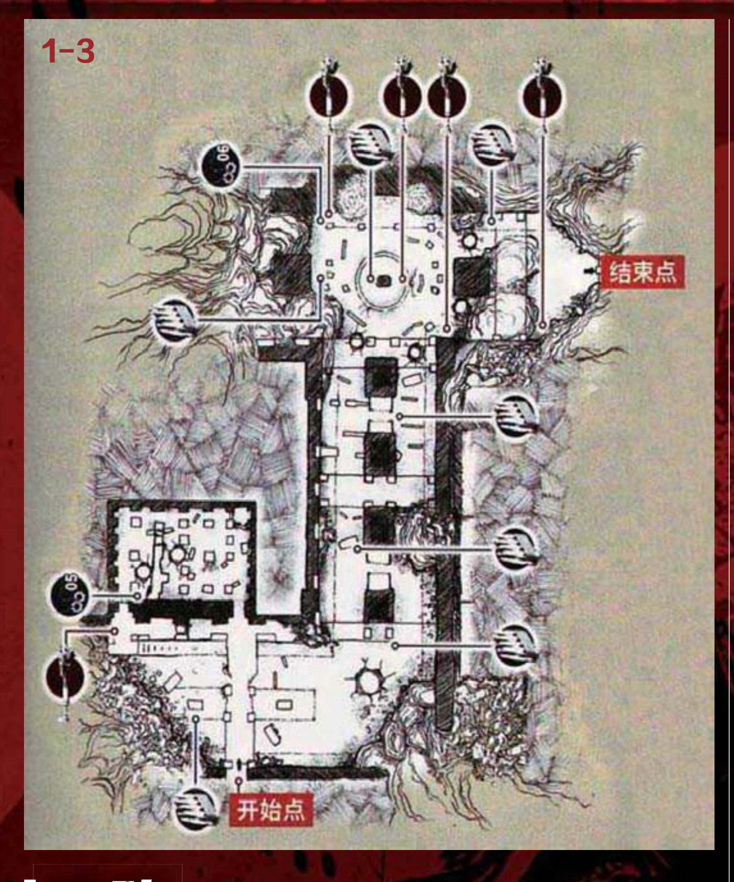
接下来会在广阔的场景中战斗，途中出现兽族洞穴。如果玩家事先用破片手雷扔进洞穴的话，可以封锁洞穴以阻止敌人出现，不过第一次应用还是很难的。过桥后看到阵亡的勇士尸体。

瓮中之鳖



之后在室内场景中战斗，会有雕像倒塌下来。在这个场景的某个柱子顶端会有血骷髅标记，就在这个场景的出口附近有第 5 个狗牌。这个场景中会有两个洞穴，高难度下通过背版来提前封锁，可降低战斗难度，以后也是如此。

剧情之后会迎来三兽炮的攻击，游戏中但凡这种固定炮台出现的位置一定会有捷径可以偷袭，这回是在右边。夺下三兽炮后可以立即掉头秒杀后面的敌人。继续前进会看到一个干涸的中央水池，保持进入的方向一直向前就会看到地上的第6个狗牌。这个场景也是疯狂难度下的第一个难点，玩家要利用水池的环形掩体作战，而敌人会从不同方向的地洞冒出来。如果清兵速度不快，被敌人突破防线或是前后包夹就很难过关了。本作新增了一个成就，要求在喷泉这一战中，成功用手雷封住 4 个洞穴，不让任何敌人出现。观看地图不难发现，破片手榴弹的数量是够的，但洞穴出现的顺序是随机的，每出现新洞穴时你要注意按 Y 键来快速确认位置，然后冲过去封锁。好在这个地方有个检查点，不成功的话重来即可。



叉路

往前走会遇到左右分支，这个分支其实很短。选择左边的话，要通过窗户来掩护被三兽炮阻击的队友，之后进门会合。右边的情况则是这样：很快正面会遇到三兽炮的阻击，这时拐到左边，射破窗户上的木条来掩护队友。队友会帮你干掉三兽炮手，这样就可以前进了。之后接手三兽炮干掉后面的追兵，进门会合。

在接下来的场景中敌人在高处有三兽炮，需要从右边的楼房干掉炮手。之后要迅速下楼用三兽炮消灭新出现的敌人。三兽炮没有准星，打起来要注意一下。



潜入作战

4人会合之后，踹开前方的门，就来到了联盟总部。前方有一辆印着血骷髅标记的白色救护车，就在车旁便有第7个狗牌。在进入大楼之前会遇到三兽炮的强力阻击，老规矩还是从右边进攻。先不要急于进入室内，因为里面有洞穴援军。将全部敌人消灭之后发生剧情，可怜的卡敏被一枪爆头。这时敌人会从我们来的方向大举进攻，因为有三兽炮所以不慌。不过接下来大楼内部也会出现敌人，需要放弃三兽炮还击。这里记得捡一把霰弹枪防身。



黎明之槌

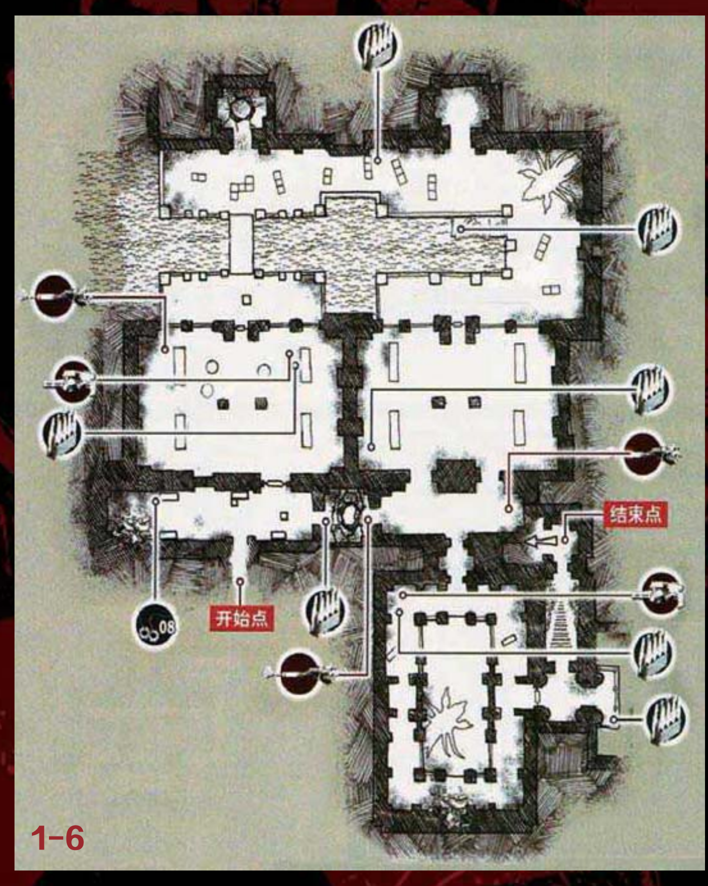
继续前进救下柯尔，恢复为4人编制。往前等金名扬打开一扇门后，抬头往上看就能看到标志，进入之后往左走就能看到第8个狗牌。接下来等待杰克开门的途中，会遇到兽族苦役的攻击。这种敌人只会近战，但会爬墙。尽管电锯效果拔群，但在高难度下由于硬直过长而十分危险，还是配合霰弹枪比较好。

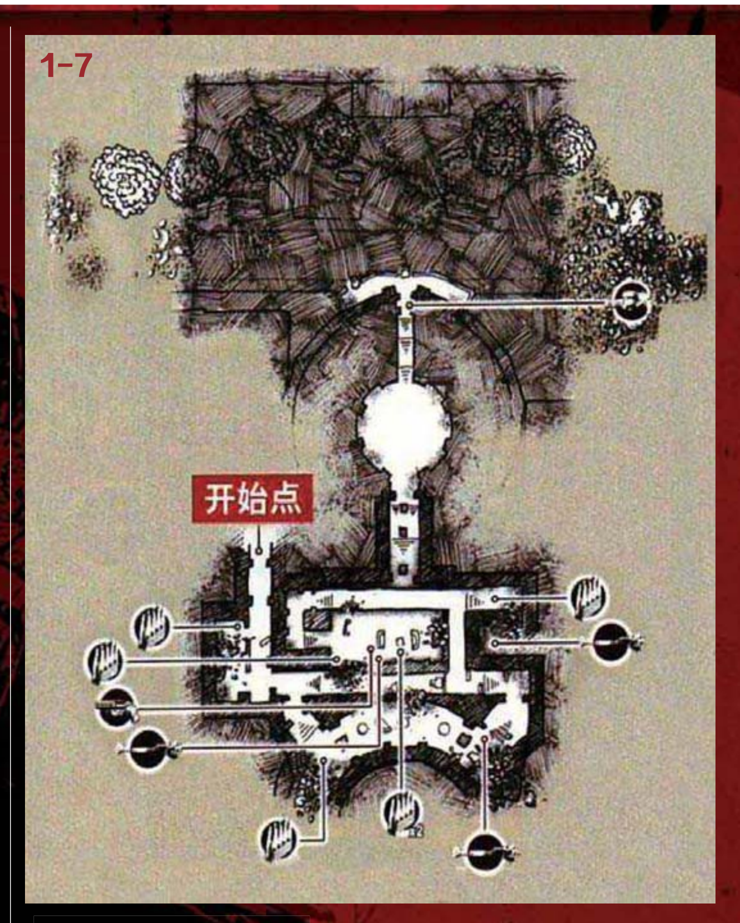
在前面的房间里捡到系列的标志性武器——黎明之槌。这种武器只能在室外使用，首先按住LT瞄准，然后按住RT指引卫星攻击。该武器不仅可以用来对付布雷兽这样的大型敌人，对付室外的散兵游勇也有不错效果。但注意如果打到自己附

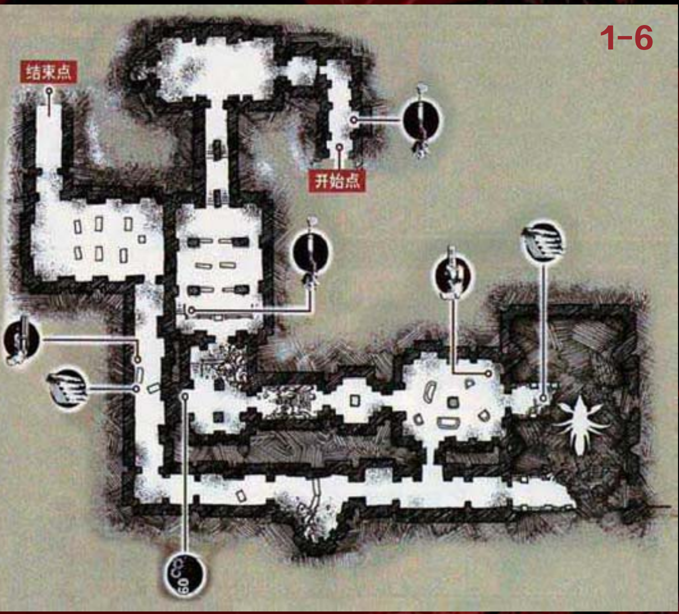


近就是立刻 GAME OVER。

接下来再干死一只在院子里的布雷兽，金名扬会打开新的门。进去之后前方门上有很明显的血骷髅标记，来到标记后方的房间能捡到第 9 个狗牌。





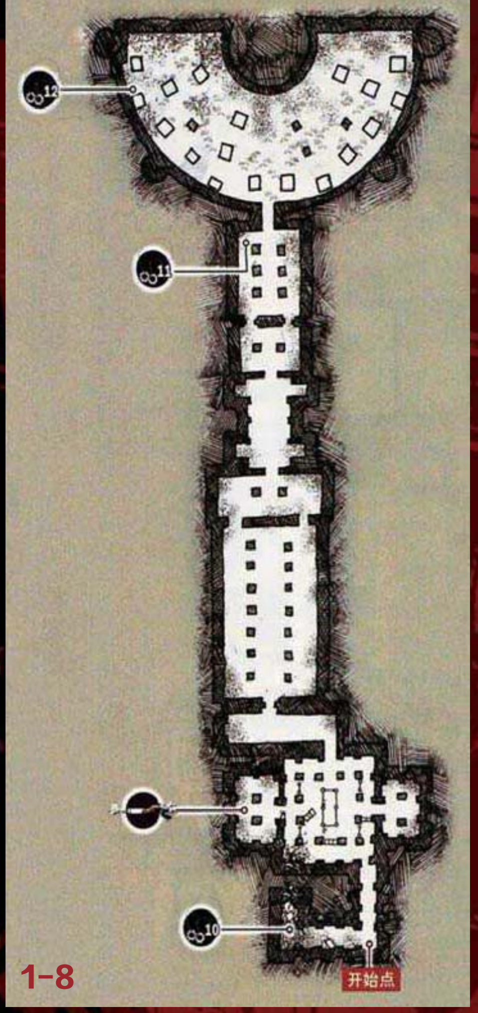


战士的愤怒

干掉最后一个布雷兽后，就可以把黎明之槌换成其他武器了。接下来的巷战要特别小心，敌人以霰弹枪、左轮手枪和电锯为主，拉开距离收拾。很快前面又是三兽炮，老规矩，右边绕过去收拾。夺下三兽炮后正好用来迎击前面冲过来的大量敌人，全部清光后从右边的门往下离开。

来到屋顶夺下三兽炮，开始清理广场上的敌人。这个部分在低难度下十分爽快，高难度时要优先清理空中的诡雷，不然很容易被炸死。清光所有敌人后是系列的名场面，多姆将军干掉了金名扬。

细语轻声



狂暴女兽人出场的剧情后，回头从那名被干掉的可怜士兵身上回收第 10 个狗牌。捡起地上的黎明之槌，前面会遇到狂暴女兽人，这里需要引导她先后撞开三扇门，才能在户外使用黎明之槌来干掉它。其中从第二扇门进去之后贴着左边走，会在凹墙处看到第 11 个狗牌。

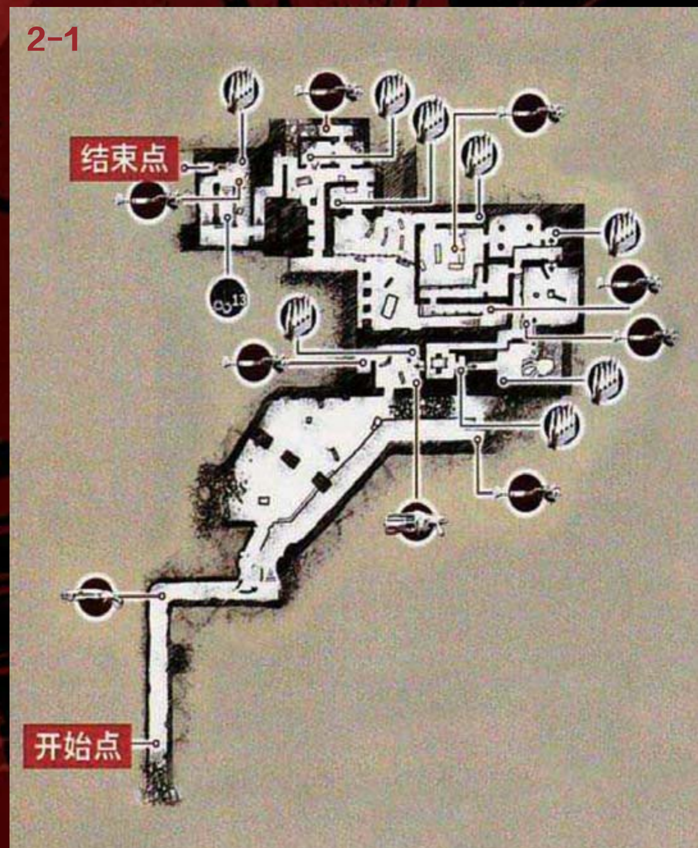
狂暴女兽人只会一招就是冲撞，不过冲撞时可以稍微变线，停止时还有个摆拳动作，判定较大。只要被它击中就是必死无疑。总的来说难度不算大，玩家可以事先瞄向其冲刺的途中，判定极大的黎明之槌会强制中止其冲刺的动作。在与狂暴女兽人战斗的室外场景中，稍加观察不难发现血骷髅标记，在其附近的地上就有第 12 个狗牌。

任务2 夜幕低垂

从地心窜出

此时马库斯当上了队长，追加新的指令：指挥小队攻击，按住LB键打开命令菜单，Y为重新组队，A为开始攻击，B为停火，不过总的来说作用不大。前进后出现两条路选择，这里以左边为例。前进后发生剧情，两个手持榴弹发射器的兽族出现。这种重火力敌人在发射之前会出声警告，但由于强大的溅伤效果，仍要慎重对待。捡起好枪，前面会有一个敌人突然冲出来，比较坑爹。继续往前会与队友隔墙作战。屋子里又有三兽炮，还是从旁边迂回，记得换上霰弹枪拼近战。打过这段之后小队会合。

接下来看看右边。右边往前补充完弹药后依然会有榴弹兵出现的剧情，不过剧情后我们能从上方尽情偷袭这两个大傻，十分爽快。接下来掩护队友后来到室外，遇到敌人的狙击兵，这时只能先冲过去。进入室内后就到了三兽炮的地方，和队友配合打下来就可以会合了。

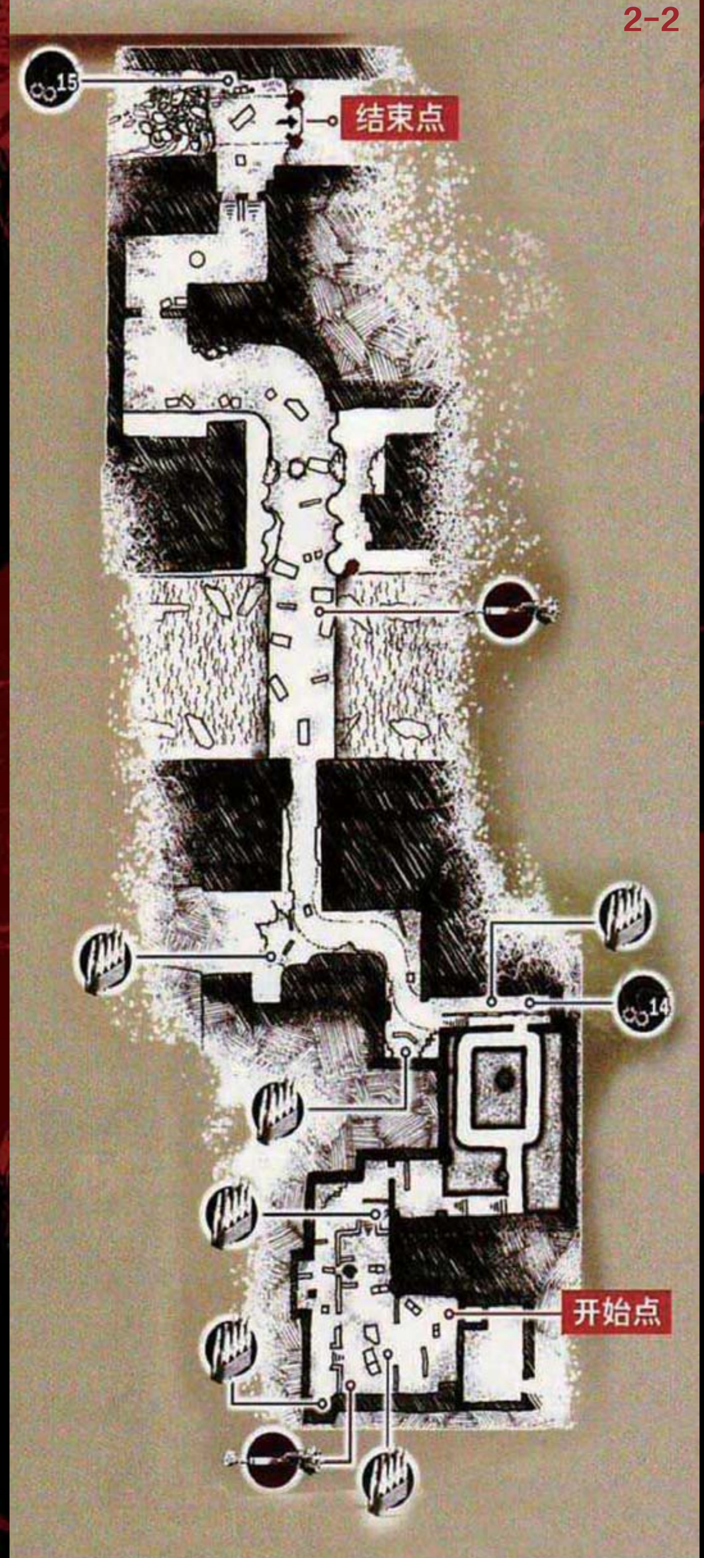




艰困恶战

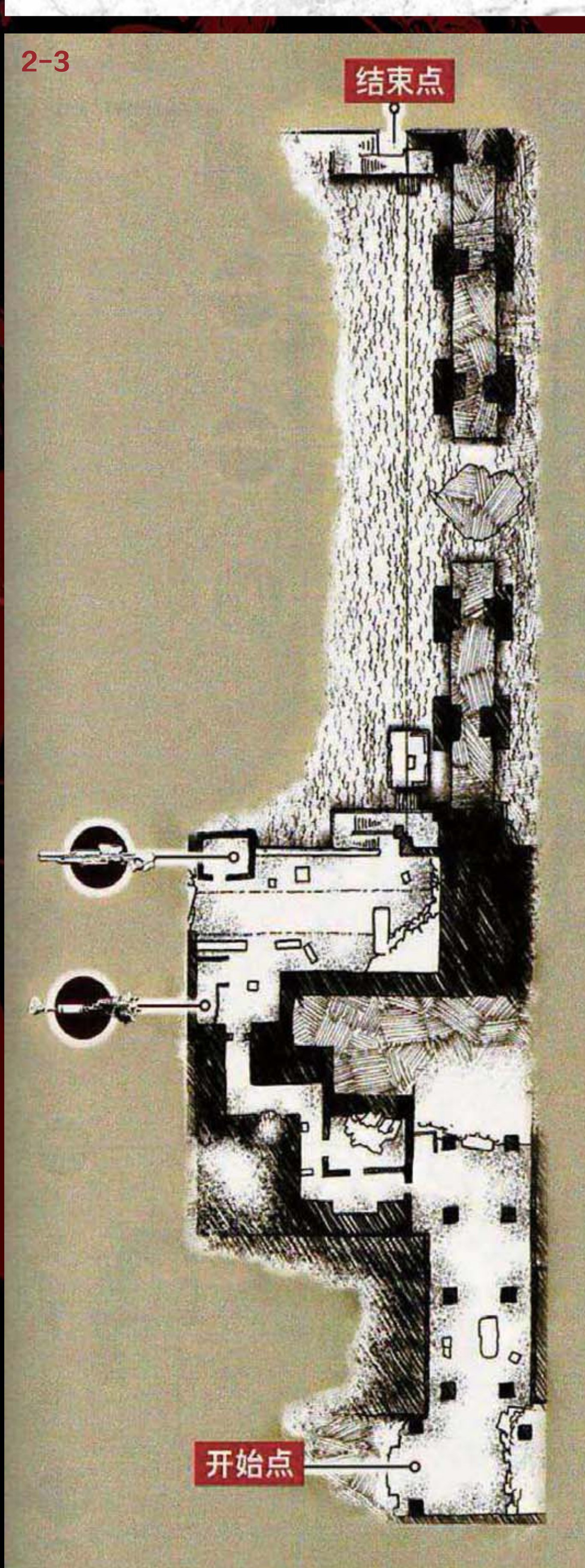
打开一扇门后，继续前进会来到室内，这时会出现本节的标题，就在这个场景的某个由3块石头构成的掩体后，有第13个狗牌。走出户外后会遇到榴弹兵和狙击手的组合，可以用榴弹轰击室内来秒杀狙击手。之后进入房子，前面有大量兽族苦役，换上霰弹枪秒杀之。从房子出来后会看到夕阳，而下楼梯后往后的死胡同里有第14个狗牌。

前面的大桥上会遇到三兽炮的攻击，这回不能迂回了，要推动一辆车来制造掩体。推车的方法是先将其当成掩体，然后按X键即可推动。再往前走就是游民聚居地的入口，在入口左侧有血骷髅标记，旁边就有第15个狗牌。



前哨基地

这一段基本都是剧情。为了借一辆车，我们不得不前往危险的加油站。



致命的黄昏

接下来的战斗建议换掉榴弹枪，先干掉房间里的狙击手，拿起狙击枪。过河之后夜行蝠出动，本关接下来的战斗必须保持在有光亮的地方进行，否则夜行蝠会秒杀玩家。前面的道路需要射击瓦斯罐形成光源才能前进，在左边的一间小屋外侧有血骷髅标记，里面能找到第 16 个狗牌。

接下来面对三兽炮，需要一边制造光源一边缓慢推进，最后还是从左路迂回收工。经过一个战点后，又到了推车躲三兽炮的环节。由于夜行蝠也会攻击兽族，所以兽族一般不会主动来攻，正是用狙击枪的大好时机。

经过一段路程后需要马库斯上楼操作探照灯，这里需要时刻用灯光射住多姆，不然夜行蝠会秒杀他。等多姆上楼开灯之后就可以下楼了，不过需要注意的是这里有一个收集，需要用灯光照住指定地点才能获得。玩家开着探照灯仔细观察一下就能发现，这是第 17 个狗牌。下楼时会有兽族苦役，要小心。

继续前进有个检查点，然后前面的洞穴中会出现两批 3 个一组的敌人，这里也是解除成就运气勋章的大好时机。





黑暗迷宫

在房子里有兽族苦役，高难度下有可能直接被秒。前面的路被柜子拦着，用近战攻击可以打掉。从这个房子出来后，右边地上有第 18 个狗牌。



一触即发的战场

跟着着火的车子进入加油站，大战迫在眉睫。这里如果有狙击枪＋霰弹枪的组合就比较简单，躲在房间里慢慢打就可以了，稍微注意一下进入房间的兽族苦役就行。狙击枪配合完美装填的话，打头三发就能秒掉榴弹兵。



飞车疾行

开车回去的这段路程是单人疯狂难度的难点之一。玩家需要根据情况来按X键切换驾驶和炮手，用紫光灯来射死夜行蝠。夜行蝠会在固定位置出现，但一次不止一批，一定要听到多姆说出CLEAR时才能放心前进。如果是两人配合的话就简单很多。

背水一战

任务最后的战斗也有些难度。消灭一定数量的敌人后会出现检查点，狙击手可以通过射落上方的水泥将其压死。本关虽然有三兽炮助阵，但高难度下无异于自杀。本关要诀是找个安全的掩体慢慢磨，最终阶段会出现大量榴弹兵，这时只要按提示射爆瓦斯罐就可以将其全部秒杀。

任务3 深入虎穴

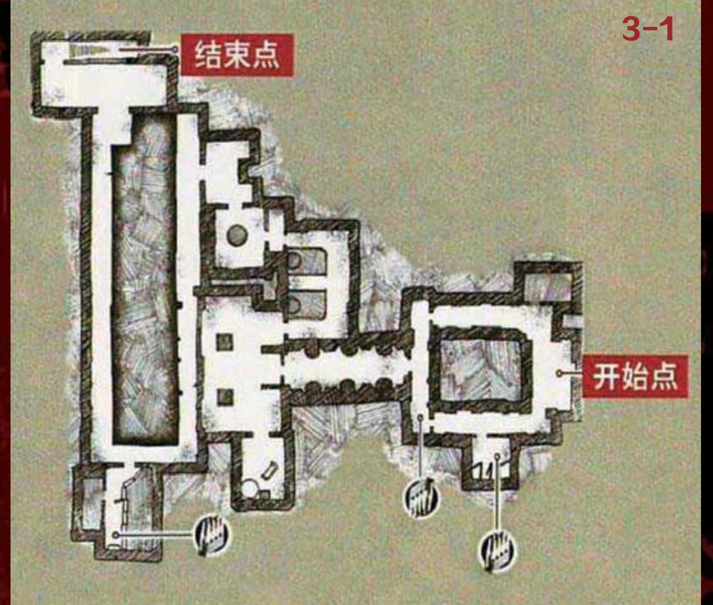
倾盆大雨

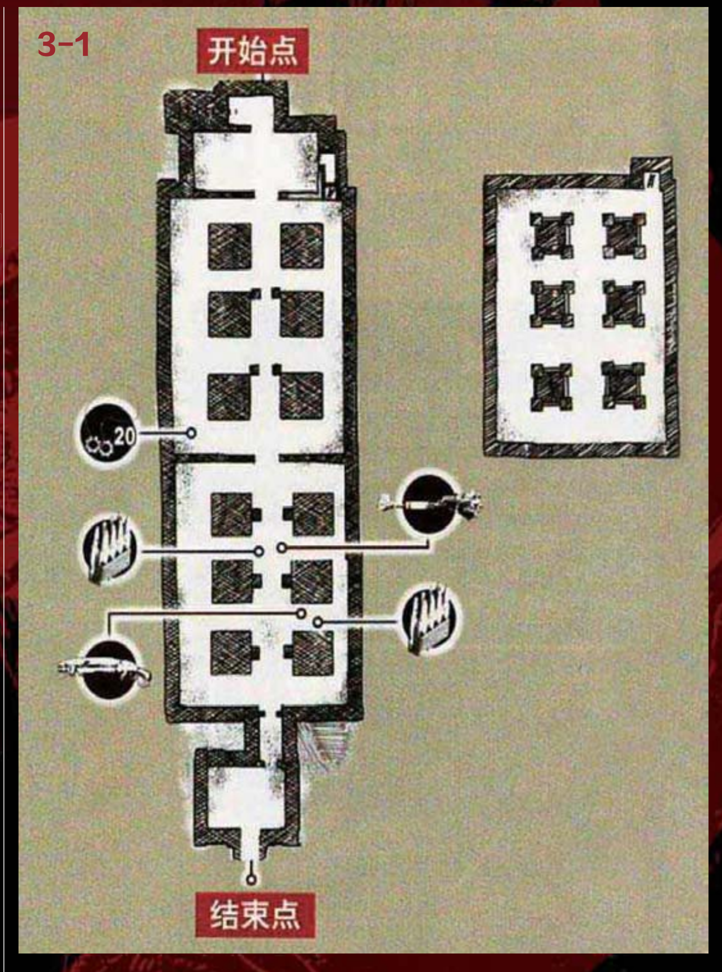


天空中下起了大雨，犹记得当年初代玩到这里时的惊叹。本关开始出现新敌人：荧光兽族苦役。它的不同之处在于死后会爆炸，在疯狂难度一次爆炸就可以将玩家炸成濒死，因此绝对不能用电锯攻击。霰弹枪依然有效，使用部分武器如爆炸弓的近战外加翻滚也可以有效减伤。

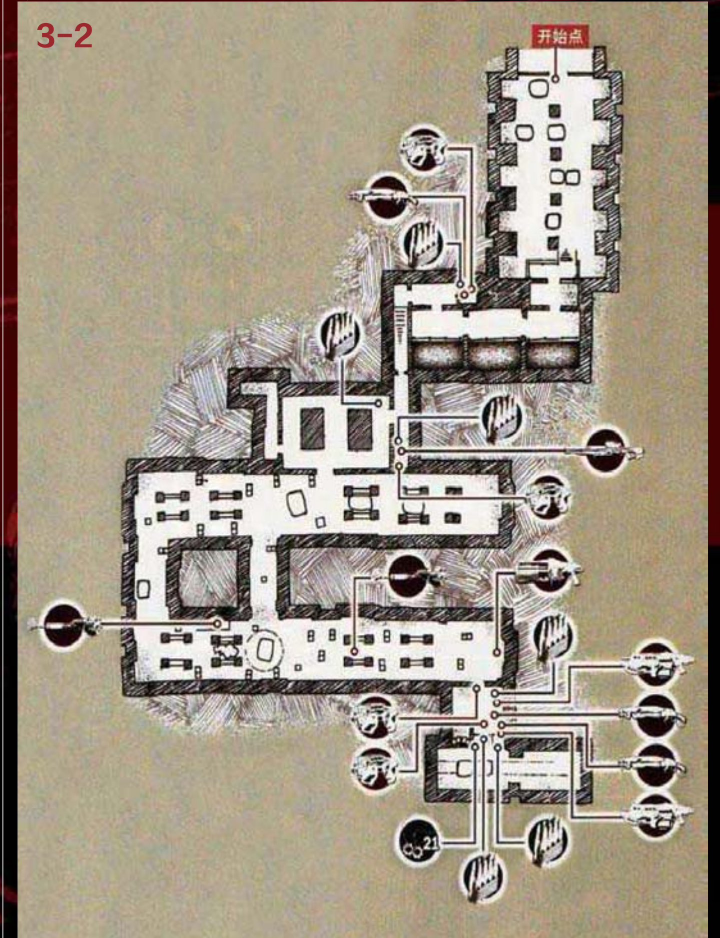
在第一场与荧光兽族苦役的战斗结束后，玩家会来到海边，往前走会在右边看到一座墙上有血骷髅标记的房子。绕到这栋房子背后的海边栈桥，可以捡到第19个狗牌。先往前来到2号房子打开开关，然后回来进3号房子坐电梯来到上层。







演化的怪物

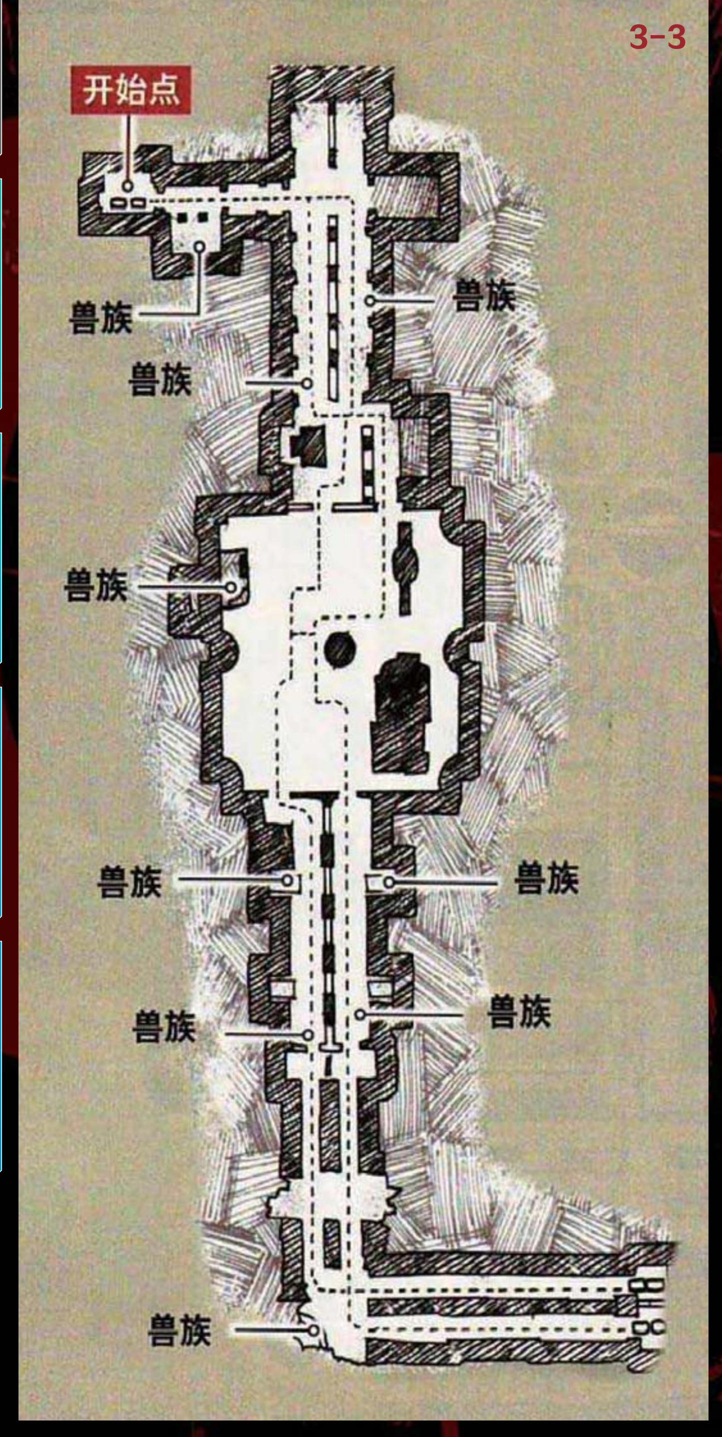


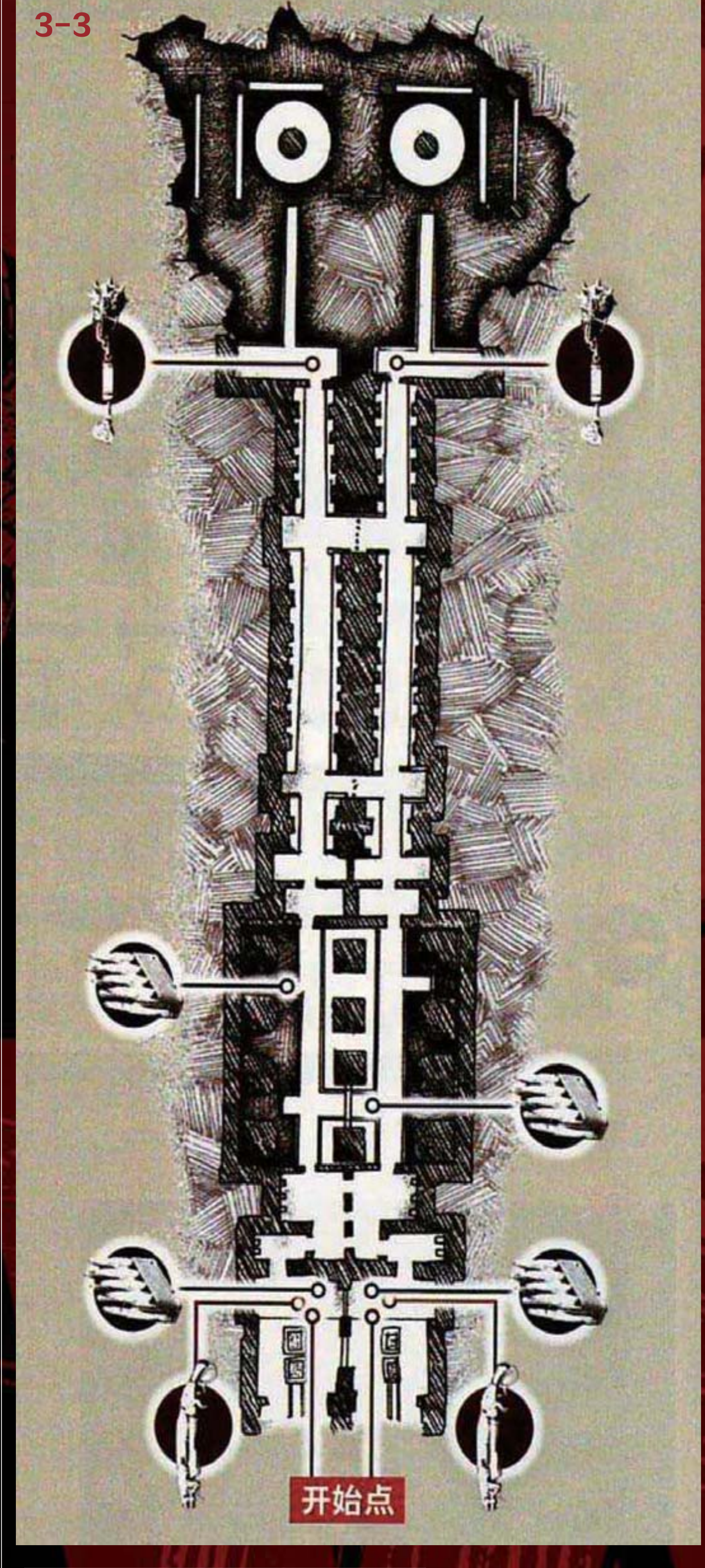
接下来较长一段时间内主要是开门找路，没有什么战斗。最后会来到一片木板铺就的平台，这里会变为自动步行。木板中有一些踩上去就会坍塌，落入下层后虽然不会死亡，但有大量荧光兽族苦役等着这里，需要赶紧从楼梯上逃出去。这个区域有个秘诀，那就是在踏上每片木板时先留意一下，如果手柄有传来振动，即表明有问题，需要赶紧退回。掌握这个原则后就没什么难度了，另外在这边区域的右边有第 20 个狗牌。

在前方的矿车区域里终于遭遇了普通兽族，出口则在亮有灯的门处。踹门之后出现兽旗榴弹兵，拉开距离打之。

致命的旅程

过了这个区域就到了矿车控制室。先别慌开开关，走下楼梯有第21个狗牌。坐矿车的这一段路主要是要防止荧光兽族苦役上车，另外在特定路段会遭遇敌人的近距离攻击，需要稍微记忆一下敌人的位置。下车后前往核心室，升起平台后有榴弹兵出现。由于地形复杂，用狙击枪打起来没什么难度。





黎明前的黑暗

来到地下后，不要捡榴弹枪，因为很难补给。走上几步就能看到前面灯下有一扇门，上面有血骷髅标记，在门旁边就是第 22 个狗牌。干掉一群荧光兽族苦役后，会发生剧情滑下去。落地后遭遇兽族攻击，就在敌人出现的这个场景中就有第23个狗牌。

继续前进会发生掉下去的剧情，落地后有大量荧光兽族苦役围攻。往前走会有分支，这个分支是疯狂难度下的一个小难点，因为两边各有一人，一旦跪地无法救援。单人游戏时往往会被 AI 的表现所气死，相比原版来本作已经算是好了不少。这里选择左右差不多，右边更容易救援队友,相对的兽族苦役数量也会多一些。

两人会合后，前面在狭窄的山道上会和不少敌人战斗。这个战点经过之后会出现潜地兽，前面右转就有第 24 个狗牌。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

3-4

开始点

结束点

3-4

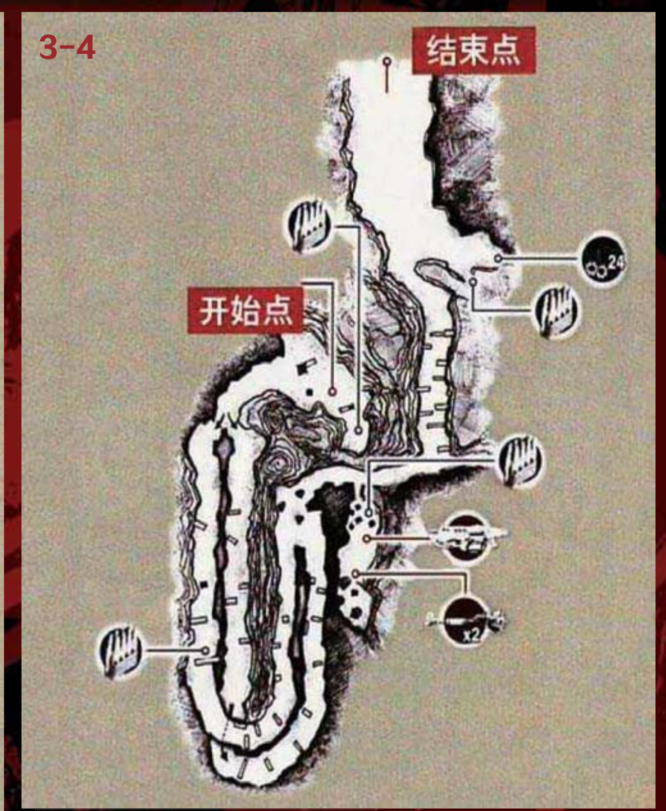
结束点

开始点

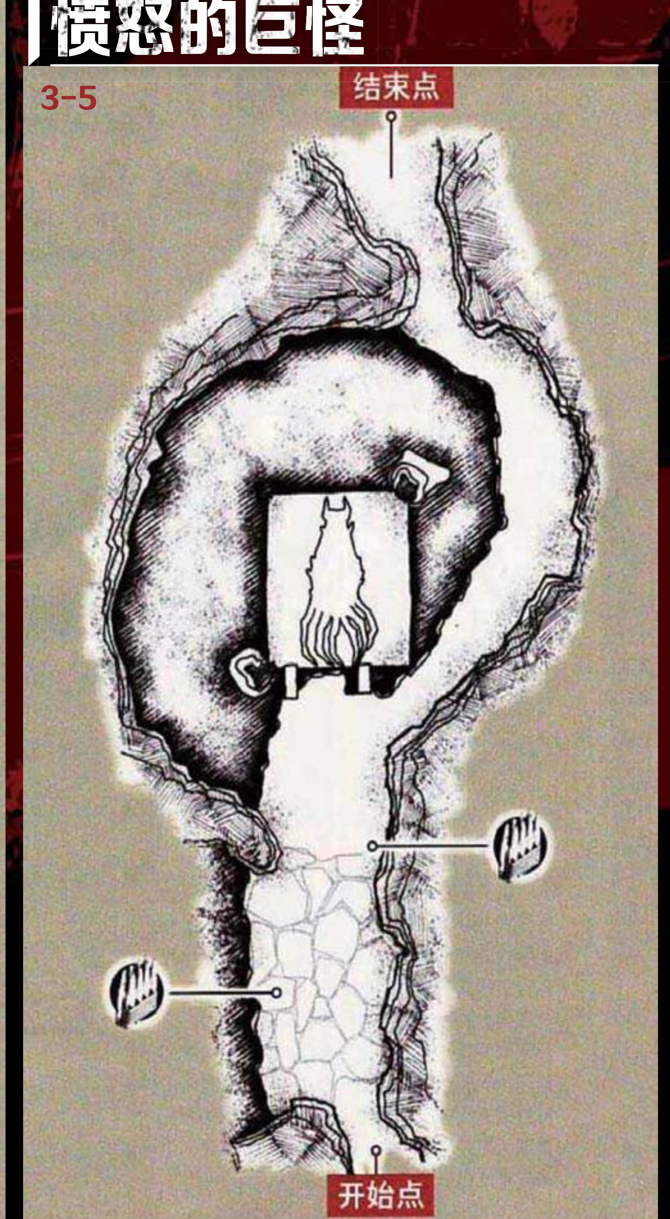
3-4

开始点

结束点



愤怒的巨怪



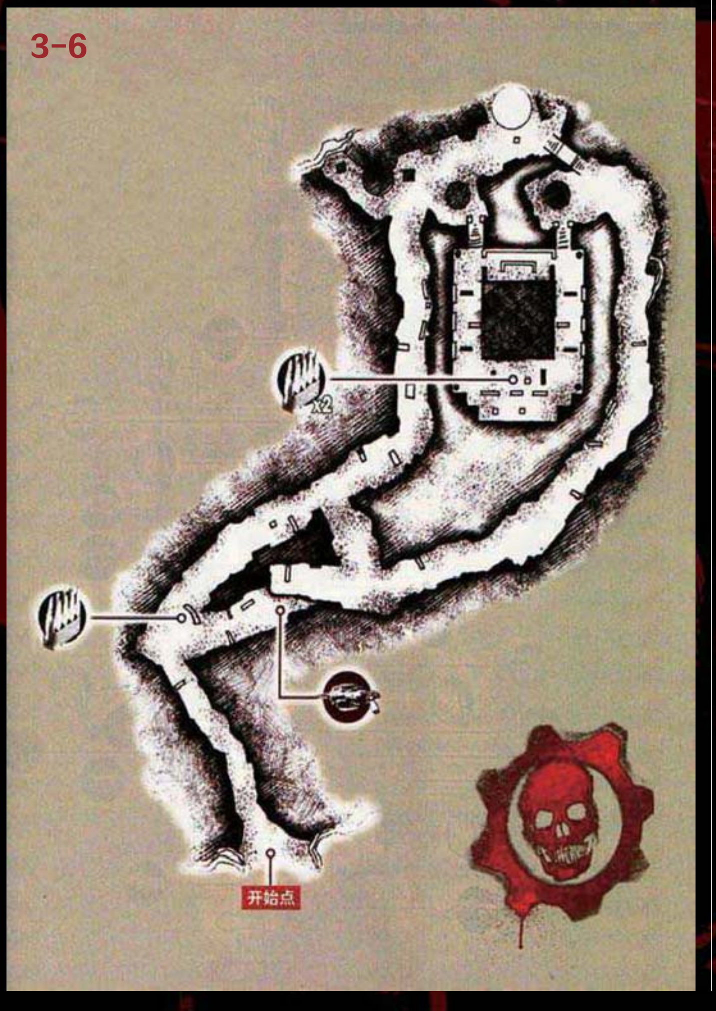
接下来是与潜地兽的BOSS战。掌握好方法之后，要对付它并不难。首先就是从其爪子的缝隙，或它攻击之前，攻击它的肚子。造成足够的伤害后它会出现硬直，这时再攻击它的头部，即可让其后退。重复三次之后它会退至边缘，这时系统会提示攻击平台两边的固定点，打掉之后过一会儿潜地兽就会被剧情杀了。



冰山一角

从巴德他们来的方向前进，在前面的补给点可以找到机械弓。这是非常强力的武器，射中敌人身上后有如粘雷，蓄满力后还可以穿墙，但瞄准需要较长时间，用起来有一定难度。机械弓同时拥有顶级的近战攻击力，疯狂难度下是对份荧光兽族苦役的利器。这一战中机械弓的作用不是很大。

在接下来的战斗中会遇到兽族护卫兵，这种敌人不仅更加经打，而且AI很高，打起来比较麻烦。这场战斗有一定难度，死掉就得重来，不要急燥，慢慢打就行了。全灭敌人后按Y键寻找电力开关，打开之后就算过关了。



任务4 归乡路遥

本关在X360原版中被翻译为漫漫归乡路，如今的翻法更加文艺。

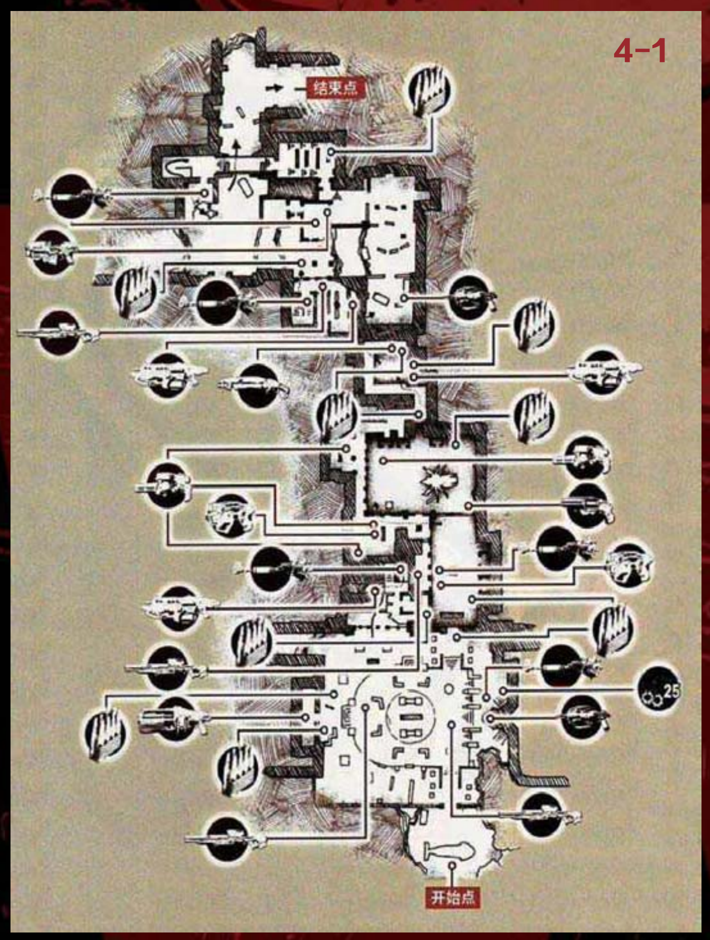
艰困的战局

一开始的庭院战斗中敌人很多，用狙击枪清杂兵，用机械弓秒榴弹兵。打完之后从入口方向靠右边搜索，能找到第25个狗牌。注意不要太靠近出口，会强制进入路线选择。这个区域地形比较复杂，还要分两边，大家使用地图时多留意一下。

选择左边的话，是从楼房上层用黎明之槌对下层进行支援，不过楼房里本身也有大量敌人，清完之后在房间里找到黎明之槌干掉布雷兽。庭院里的其他敌人也可以用黎明之槌歼灭，十分爽快。打完这个战点后，黎明之槌会失去连线，可以换成其他武器。转动阀门后来到下一个战点，这里对面房屋里有狙击手，要用狙击枪打掉。

再来看看右边。右边就是扮演楼下原本被支援的那一队，只不过现在要靠自己来清布雷兽了。在院子里能找黎明之槌，干死布雷兽后在它的位置立刻就会出现兽族洞穴，杀出包括护卫队在内的大量敌人。接下来且战且进，夺下三兽炮会合。

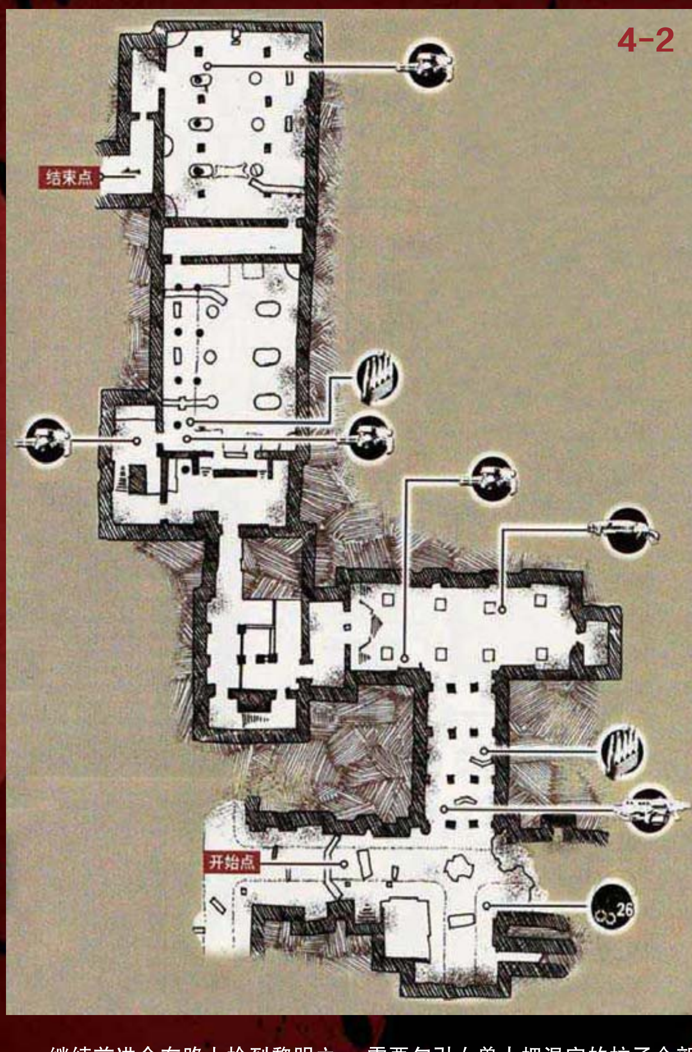
会合后然后打爆汽车旁边的瓦斯罐，出现新的道路。



每况愈下

遇到直升机伤员之后，前面的墙上就有血骷髅标记，附近就有第26个狗牌。

接下来需要保护开门的杰克，虽然有黎明之槌却不能连线，果断无视。敌人分两批袭来，第一批是普通兽族加兽族苦役，第二批是两个榴弹兵，拉开距离不难干掉。



继续前进会在路上捡到黎明之槌，而前方温室里会遇到狂暴女兽人。第一个区域没法与之作战，来到第二个区域后就必须一战了。首先需要勾引女兽人把温室的柱子全部撞掉，这样就可以使用黎明之槌了，至于基本打法还是和之前一样。打完之后开阀门灭火走人。



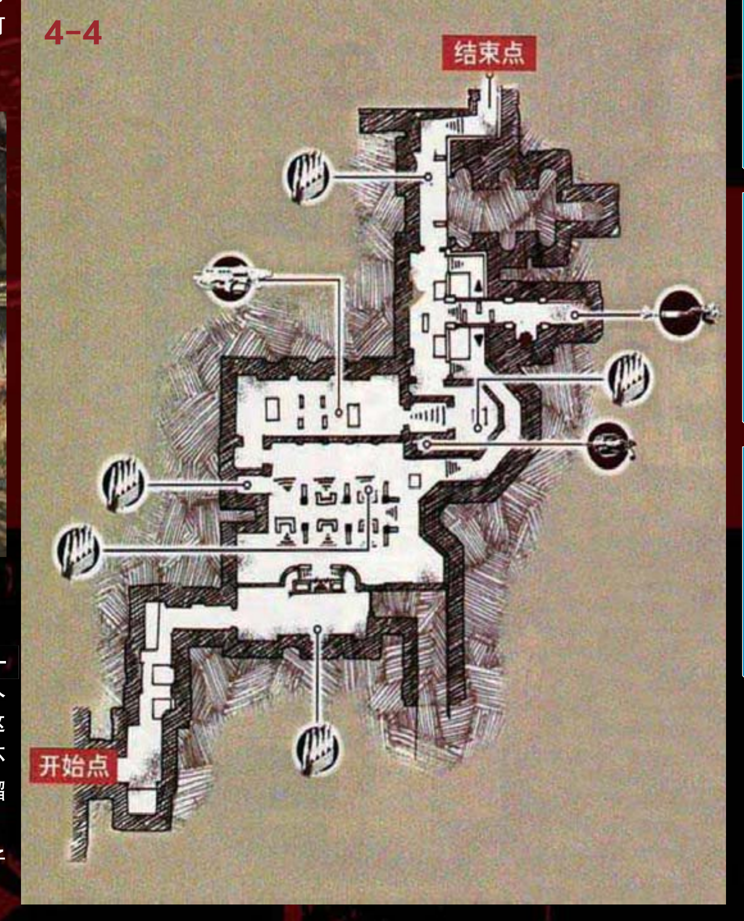
艰困路程

来到菲利的家，结果发现进不去。往另一头走会遭遇三兽炮和兽族苦役的攻击，这个组合比较恶心，需要慢慢消灭全部苦役后再去夺炮。利用三兽炮干死接下来的援军，回去又会遭遇大量敌人，最后出现的榴弹兵打开了新的道路。从新的道路进去，敌人会鬼鬼祟祟地将玩家引过去。这里的台阶两边有大量伏兵，稍不注意就会上去被围，最后又是榴弹兵。干掉这群敌人后搜索一下，用近战攻击打破某个门前的柜子后，可以取得机械弓。



归乡

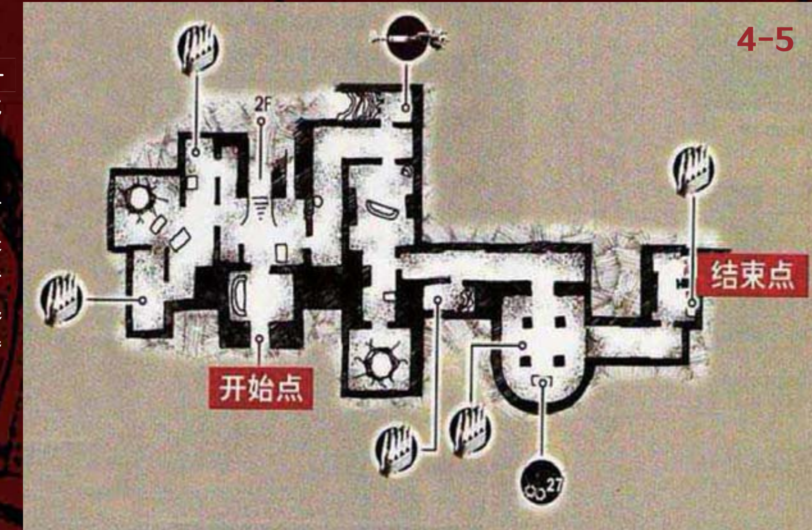
接下来的水边庭院的战斗比较坑爹。首先居高临下干掉敌人，这里会有护卫兵出没，打死之后注意回收机械弓。接下来如果往水边走的话，不但有三兽炮拦路，前面的道路还会坍塌，完全是死路。一旦死掉的话又要回到这一节开始，实际上是推荐往左边走。这么走的话不仅能避免直接面对三兽炮火力，而且有检查点。有机械弓的话，只要正面蓄满力一发轰过去，是可以直接炸死操作手的，因此难度低了很多。但这里敌人经常会冲过来打近战，十分危险。

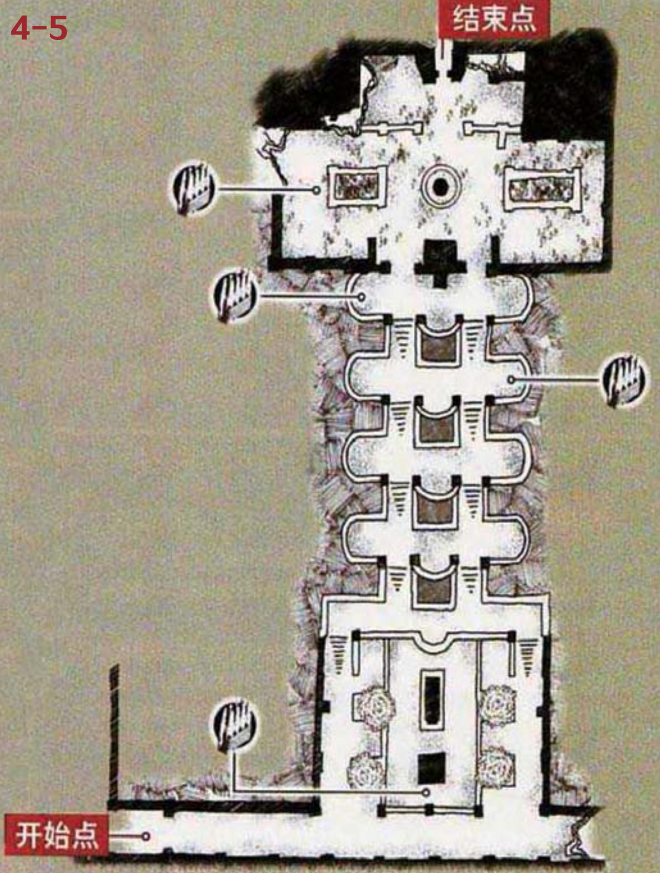


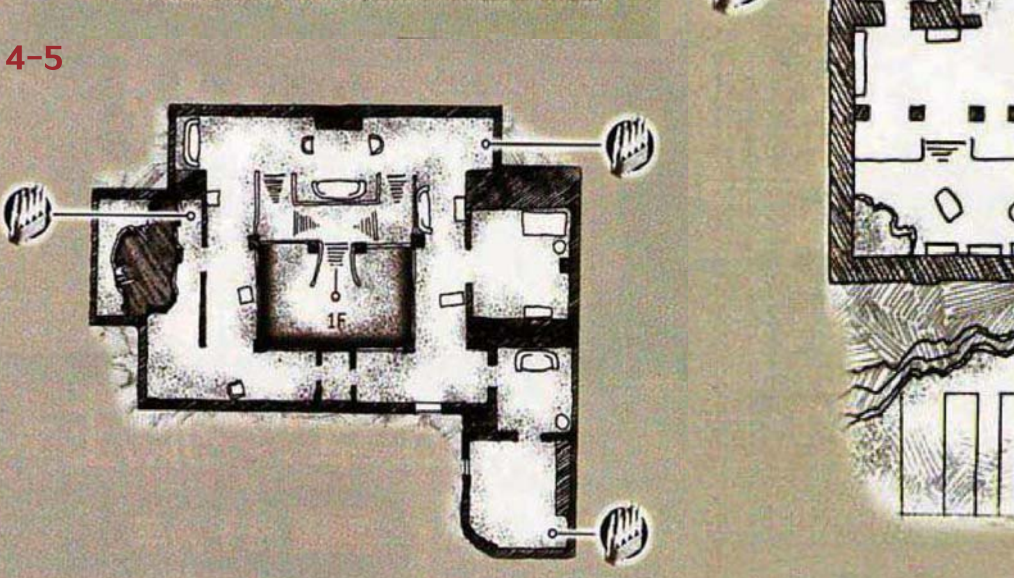
理想殿堂

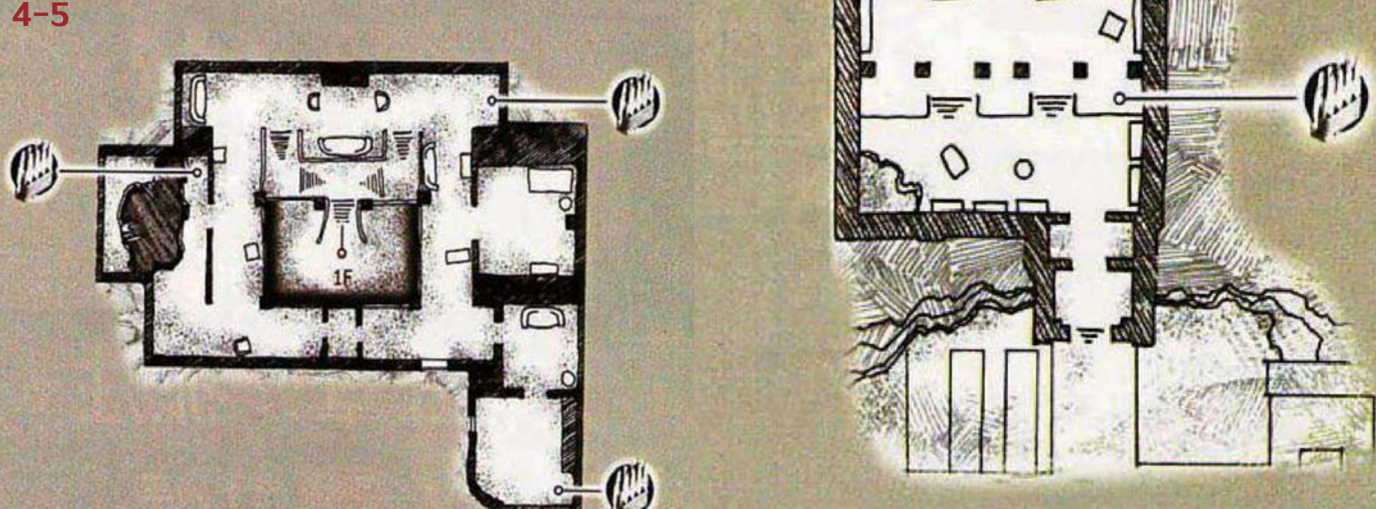
进入菲利家之前的战斗比较麻烦，敌人居高临下，而且有手持机械弓的护卫队。进入菲利的家后，先去一楼左边把洞穴给封了，然后清光二楼的敌人发生剧情。这样下到一楼时，右边的房门就会打开。且战且进，在一个类似礼拜所的房间里，打破中央的柜子，能找到第27个狗牌。

转动阀门后来到地下室，有个房间里有两个敌人背对着我们，但并不能暗杀，还是扔个雷进去吧。之后又是守着开门，这里不好防守，打起来会比较危险，换上连射武器会比较好。









坐困愁城

从地下室一路返回，在之前拿狗牌的房间会中陷阱，这里会有大量兽族苦役出前，杀完之后门才会被兽族打开。回到二楼之后开始防守战，这一战也是难度较大的。疯狂难度下由于敌人火力猛，有可能冲进房子里来，如果双打的话会简单很多。除了护卫兵的机械弓和榴弹兵外，其他攻击倒是威胁不大。请注意保留机械弓。

完成防守目标后开始脱出，此时正门已经着火，注意碰到火的话就会被一击必杀。现在需要从一楼另一个门出去，注意路上会不时出现敌人。绕到房子另一边的二楼，会提示正确的道路被木板拦着。射断之后，就可以过去一脚踹开。接下来就需要从榴弹兵的手上逃到运兵车上，时间不到 1 分钟。有机械弓的话可以射杀前两个榴弹兵，接下来的敌人只能且战且清了，只要冲到运兵车附近即可过关。

4-6

结束点

开始点

任务5 孤注一掷

僵持不下

这里就是原 PC 版独有的剧情了，当然如今也得到了完全重制。一开始先开机关，失败后与大量敌人作战。之后换上霰弹枪，因为前面有数量惊人的兽族苦役。发生剧情后有一左一前两扇门可以踹开，游戏中没有明显提示。这里建议是走左边，在二楼干掉两个敌人后，利用三兽炮可以秒杀下面的全部敌人。

连环错

接下来是一连串的战斗，敌人会从多个方向出现，不要冲得太猛。这里要捡一把远程武器。巨龙兽冲到头上的时候，可以放慢一点儿走，只要把路上的敌人清光就安全了。前方的道路会被火焰所挡，开阀门灭火，走进庭院时系统会提示你按 Y 键看电线。这时往左看，会看到一个半开的铁门旁有血骷髅标志，门里就是第 28 个狗牌。

前方会在房间里对抗敌人 + 巨龙兽。你需要用枪射击巨龙兽的脚，这样能延缓它的脚步。坚持一段时间后发生剧情，暂时逃脱了巨龙兽的追杀。开门之后出现两条路，这里我们选择左边。这里对面是狙击手，下面有布雷兽，十分难缠。实际上玩家要射击布雷兽身后墙壁的支撑点，把墙打下来之后就可以走了，不过要注意前面突然刷出来的兵。

暗藏危机

4 人会合之后，来到停车场，进门后发现上下两段楼梯。往下走的话能找到第 29 个狗牌。前方不久再次遭遇布雷兽，这次可以利用旁边的瓦斯罐和汽车将其直接炸死，不过要注意天空的诡雷。

巨兽来袭

接下来会有很多战斗，相信大家已经有足够的经验了。最后开启工厂的 3 个阀门后，就迎来了和巨龙兽的 BOSS 战。在这一战中，巨龙兽初始位置的背后有第 30 个狗牌。巨龙兽的打法比较程序化，首先按提示破坏两门手炮，然后射击它的脚，当它跪下来时上面的驾驶员就会暴露出来，趁机打驾驶员就对了。之后重复打脚打驾驶员的顺序就可以战胜它了。





直送到府

接下来回到原X360版的第5关流程。车站这里的敌人会不断出现，慢慢坚持到出现月台的提示后就赶紧过去，这样就能自动上车了。

失控的列车

上火车后的第一战很长，敌人方面有很多拿机械弓的护卫兵，需要注意。全部打完后才有检查点，然后回收机械弓。接下来开门后会出现狂暴女兽人，由于火车上很多东西它撞不烂，所以会简单一些。只要等到多姆提示截断车厢时，设法把它引到最后一节车厢，然后开动机关让它掉下去就可以了。胜利之后门会打开，进门左边就有第31个狗牌。

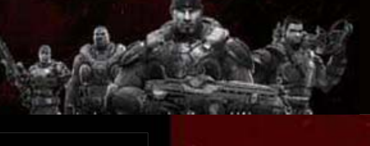
在车厢里作战时要小心两边的掠夺兽，攻击它可以令其往前飞，这样就可以躲开扫射。当系统提示玩家可以使用车顶的机枪时，在这个车厢里有第32个狗牌，比较明显。用机枪打掠夺兽的环节，在疯狂难度下也是一个难点所在。机枪的瞄准很成问题，单人游玩时掠夺兽一旦飞过头就很麻烦，双人的话则简单很多。

过了这个环节后，在狭窄的车厢里对阵荧光兽族苦役也是难点所在。在普通难度下由于自爆威力下，打起来没什么感觉，高难度下就很致命。这里需要活用机械弓的近战攻击，能够一下秒掉苦役，然后马上上翻滚开，即可将损伤降至最低。第二次按开关放下巨大滚筒之后，前面的墙上会看到血骷髅标记，从后面进入这节车厢，开门后就能看到最后一个狗牌。



死亡终点

与兰姆将军的最终决战，和原版不同的是，这次的决战变成了黄昏。兰姆将军平时全身会被夜行蝠包围，这时攻击他没有效果，但可以把蝙蝠驱走，等蝙蝠离身之后就可以正常攻击了。基本思路就是用机械弓或碎片手榴弹一发破蝙蝠甲，然后用狙击枪狂轰攻击。兰姆将军靠近后不要慌，利用掩体还可以多周旋，更能利用盲射来给予伤害。疯狂难度下依然是双打简单很多，单打时有可能被兰姆将军始终盯着，要出手就很难了。兰姆将军的AI依然会卡掩体，有时候会在一个掩体前卡住很久，这个时候就是攻击他的最佳时机。



全成就指南

综述

本作的全成就难度相比当年的X360版和PC版来说，有着极为明显的下降。其中最难的一个成就（在竞争游戏配对的对战模式中杀死10000个人）依然保留，但由于设定上的变更，使得耗时大幅下降。不过尽管如此，仍然需要100小时以上才有可能全成就。

战役方面，推荐是双人合作直接挑战疯狂难度，一次完成全收集和攻关。只要打完疯狂难度，全部的难度成就就到手了，之后再来查漏补缺。觉得疯狂难度苦手的人可以双打开不同难度挑战，具体可以参见下文的详细解说。一些特殊成就的取得时机已在上面的攻略中进行了说明。

多人方面，重头戏当然是万人斩，只要完成了这个，全成就不再是梦。万人斩当然要推荐对刷，推荐是两位玩家各开双手柄，同时搜索竞争游戏配对的2对2纳许死斗，这个模式下玩家只能使用纳许霰弹枪，场地则是以最小的箱子（BOX）为宜。一旦双方搜到之后，就可以无限制痛快畅玩，除非有一方退出或掉线。这个方法是最省时的，而且可以双方同时开动，不耽误任何事情。



成就总数	1250点/56个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	100小时以上
在线成就	385点/18个

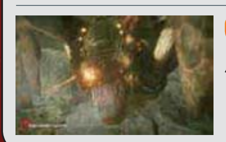
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无



战役相关

监狱突围 10点

解锁条件
剧情成就

欢迎加入D小队 20点

解锁条件
剧情成就

柯尔？你是火车头柯尔？ 20点

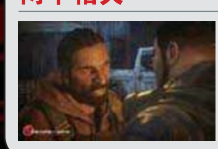
解锁条件
剧情成就

好啦好啦，大家拥抱一下可以吧 20点

解锁条件
剧情成就

狂暴女兽人克星 20点

解锁条件
剧情成就

两不相欠 20点

解锁条件
剧情成就

打灯光，开麦拉！ 20点

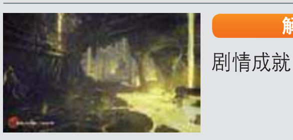
解锁条件
剧情成就

用运兵车兜风 20点
解锁条件
剧情成就

最大的兽族洞穴 20点
解锁条件
剧情成就

闻起来也挺香的 20点

解锁条件
剧情成就

上场喽 20点

解锁条件
剧情成就

潜地兽猎人 20点

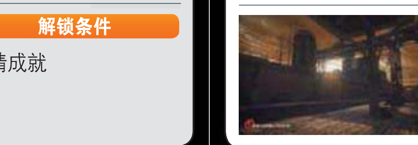
解锁条件
剧情成就

致命声响 20点

解锁条件
剧情成就

巨鸦直升机坠毁 20点

解锁条件
剧情成就

绿色配菜 20点

解锁条件
剧情成就

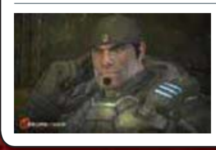
还是家里好 20点

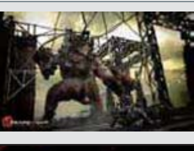
解锁条件
剧情成就

好耶！ 20点

解锁条件
剧情成就

接上电力 20点
解锁条件
剧情成就

马可斯？是你吗？ 20点

解锁条件
剧情成就

震撼疗法 20点

解锁条件
剧情成就

上车啰！呃，敌人登上火车了！ 20点

解锁条件
剧情成就

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



兰姆将军的克星 20点



解锁条件

剧情成就

佣兵 50点



解锁条件

以简单难度完成所有任务

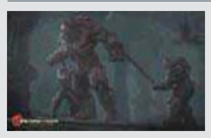
经典佣兵 50点



解锁条件

以一般难度完成所有任务

士兵 50点



解锁条件

以困难难度完成所有任务

突击精英 75点



解锁条件

以疯狂难度完成所有任务

获得方法 本作的难度成就向下兼容，只要打过疯狂难度，全部难度成就到手。以上成就单人或双人均可，单机、局域网、联机不限。注意，合作的两人可以选择不同难度来进行游戏。例如1P选择疯狂，2P选择简单，那么通关后1P能解除包括疯狂在内的全部难度成就，而2P只能解除简单难度成就，之后反着来一遍两人就圆满了。而如果玩家是本地两人分屏作战的话，只要1P设定为疯狂难度，不管2P选择什么难度，通关后两人都可以解除疯狂难度的成就，2P如果是GUEST账户也不影响。

狂搥猛打 10点

解锁条件

在瓮中之鳖任务中封住喷泉附近的所有4个兽族洞穴，而且过程中没有任何兽族完全跑出来

获得方法 这是任务1的一小节。要求在喷泉这一战中，成功用手雷封住4个洞穴，不让任何敌人出现。地图上的破片手榴弹的数量管够，不过洞穴出现的顺序是随机的，每出现新洞穴时你要注意按Y键来快速确认位置，然后冲过去封锁。不成功的话读取检查点再来尝试。

末日兄弟情 10点

解锁条件

在疯狂难度的合作游戏中击败兰姆将军，且过程中没有任何一位玩家倒下

获得方法 看条件大家可能会以为如果有人倒下就要重开一轮游戏，其实并不是这样，只要返回上个检查点就可以了。惟一的条件就是在打死兰姆将军的这次尝试中无人倒下，单机、局域网、联机均可。打败兰姆将军的方法很多，最好的办法就是一人用机械弓，一人用狙击枪。用机械弓破掉蝙蝠甲后，用狙击枪迅速打头，完美装填是必须的。兰姆将军的行动没有规律，有时候他要过很久才会靠近，就可以尽情追打。如果兰姆将军贴近的话就不要从掩体中站起来了，直接用盲射或扔雷即可。总的来说不算太难，快的话不到两分钟就能搞定。

完美团队 30点

解锁条件

在合作游戏中完成所有任务（难度不限）

获得方法 只建议和固定搭档从头打完，记得要从新游戏开始，如果中途加入的话需要再补一下没有完整打过的关卡。

最佳队友 30点



解锁条件

在合作游戏中完成10个不同的章节（难度不限）

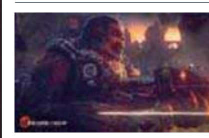
新兵战士 10点



解锁条件

在合作游戏中完成1个合作游戏章节（难度不限）

运气勋章 30点



解锁条件

在10个不同的时间点，一次杀死3个敌人（难度不限）

获得方法 在攻略中已有提及。任务1的“事变日后的14年”、“战火的序幕”，任务2的“致命的黄昏”都是不错的选择。

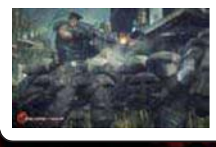
装填高手 20点



解锁条件

已连续完美主动装填弹药5次

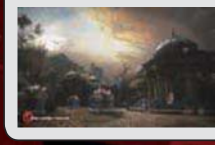
装填好手 10点



解锁条件

已完美主动装填弹药25次

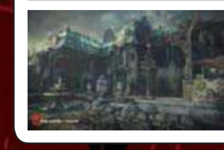
光荣时刻的回忆 10点



解锁条件

已找回11个战士兵籍牌（难度不限）

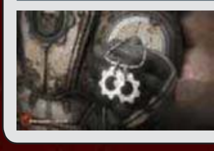
战士的荣耀 20点



解锁条件

找回 22 个战士兵籍牌（难度不限）

献给阵亡将士 30点



解锁条件

找回所有33个战士兵籍牌（难度不限）

漫画读者 10点



解锁条件

完整阅读1篇漫画

获得方法 收集完任意任务的全部狗牌后就可以解锁1篇完整的漫画，返回标题画面直接观看即可。

多人相关

等级5 5点



解锁条件

达到等级 5

等级10 10点



解锁条件

达到等级10

等级25 25点



解锁条件

达到等级25

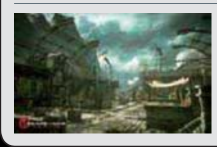
再度入伍 20点



解锁条件

达到等级100并再度入伍

近距离战斗 20点



解锁条件

在箱子中赢得25场配对（竞争游戏配对或社交配对皆可）

攻防高手 30点



解锁条件

在Xbox LIVE扩展领地中，以完全不让敌队得分的方式赢得20回合

迟做总比不做好 20点



解锁条件

在团队生死战中赢得25场配对

获得方法 虽然条件中没说，但本成就限定于竞争游戏配对或社交配对。

给我些涂装 10点



解锁条件

使用自订武器涂装来进行配对对战游戏

多才多艺 25点



解锁条件

在对战模式中，使用每种武器各杀死1个敌人（竞争游戏配对或社交配对皆可）

获得方法 全武器一共10种，包括手枪和左轮。成就只看给敌人的最后一下用的是什么武器，注意小枪如果近距补枪的话会变成处决，这样的话是不算的。

我看得到你喔！ 10点



解锁条件

在对战模式游戏中，获得 100 次标记杀敌（竞争游戏配对或社交配对皆可）

极限攻防 25点



解锁条件

在Xbox LIVE扩展领地中完成100场至少3回合以上的配对游戏，且在每场配对中占领3个目标

获得方法 推荐开双手柄在私人配对中单刷，然后更改时间。难度没有，但很花时间。

疯狂杀手 50点

解锁条件

在竞争游戏配对的对战模式中杀死10000个人

获得方法 本作最花时间的成就，系列的象征之一。如前所述，推荐是两位玩家各开双手柄，同时搜索竞争游戏配对的2对2纳许死斗，这个模式下玩家只能使用纳许霰弹枪，场地则是以最小的箱子（BOX）为宜。一旦双方搜到之后，就可以无限制痛快畅玩，除非有一方退出或掉线。这个方法是最省时的，而且可以双方同时开动，不耽误任何事情。每局都打成7比6，然后下局调换，这样能够最大延长每局的效率。

唯我独尊 20点



解锁条件

赢得10场配对对战游戏，且没有输掉任何回合（竞争游戏配对或社交配对皆可）

全能战士 30点

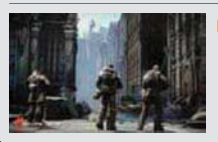


解锁条件

在每个对战模式地图上赢得1场配对（竞争游戏配对或社交配对皆可）

获得方法 一共有20张地图，其中箱子是2对2纳许死斗的专用地图，教堂、庭院、沼泽是社交配对的专用地图。

对战达人 20点



解锁条件

完成1场配对对战游戏（竞争游戏配对或社交配对皆可）

队友救星 20点



解锁条件

在多人对战游戏中救活100个队友（竞争游戏配对或社交配对皆可）

混战高手 20点



解锁条件

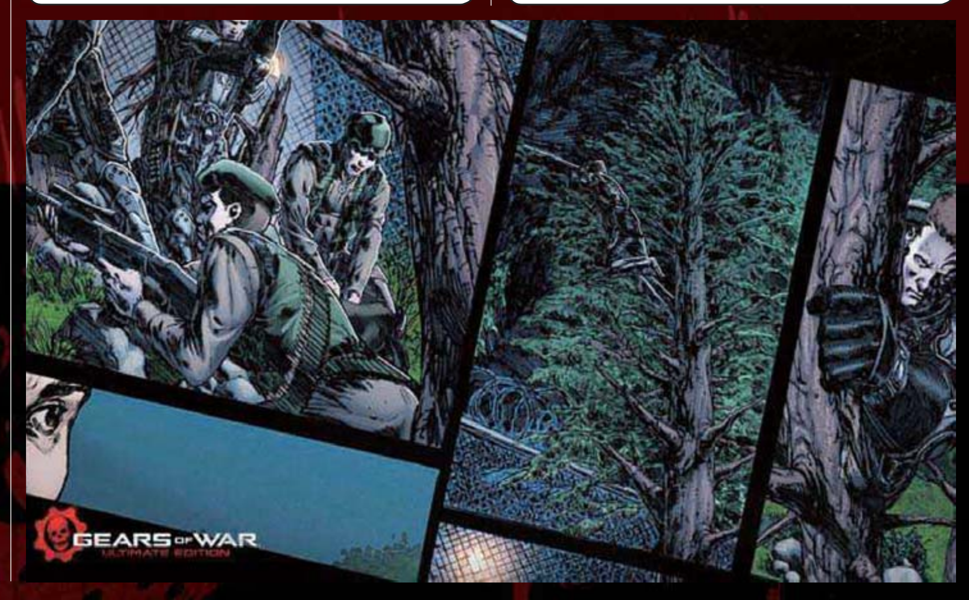
在每种对战模式游戏类型中赢得1场配对（竞争游戏配对或社交配对皆可）

天生好手 10点



解锁条件

在配对对战游戏中获得最高分（竞争游戏配对或社交配对皆可）



欢迎加入《鬼泣4特别版》白金俱乐部!

DEVIL MAY CRY 4 Special Edition

文 贞想 编 胜负师 美编 anubis

鬼泣4 特别版		Capcom	动作
多机种	Devil May Cry 4: Special Edition		港版
	2015年6月18日	1人	对应玩家年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：288港币		

《鬼泣 4 特别版》虽说是个加强版,但作为次时代主机上传统《鬼泣》的最新作，公布之初就受到很多玩家的关注。游戏发售后，其更出色的画面及上佳的手感，配合维吉尔、蕾蒂、翠西这三名新增可操作角色，让本作迅速在动作游戏玩家中引发热议。但另一方面，本作的奖杯难度让一部分不擅长高强度 ACT 但又想拿下白金的玩家倒吸一口凉气，这奖杯基本上就是以全要素 100% 完成为目标设计的啊！相比系列其他作品难了不止一个量级，着实吓退了一批害怕开坑的玩家。不过作为“《鬼泣》系列”忠实的爱好者，虽然略手残，不过凭着对此游戏的爱，并在热心好友的指点下，还是硬着头皮强行白金了。白金后发现，之前觉得的难点奖杯实际上并没想像中困难，而且白金过程非常愉快，没有刷刷刷的枯燥感，更显其奖杯设计的技术向。下面这篇攻略对于玩家比较熟悉的流程部分不再耗费篇幅了，会着重于白金过程中的经验和心得分享，希望能帮助更多的玩家比较容易地取得本作的白金奖杯。(编注：攻略作者游玩的是 PS4 版《鬼泣 4 特别版》，但文章内容同样适用于 XOne 版)

白金路线

奖杯总数	43	铜杯	32	银杯	6	金杯	4	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	60小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	流程7遍，血宫5遍
可能错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
有无秘技	可下载DLC提前解锁全技能及无限魔人
特殊需求	无



1. 任意角色通关 HUMAN 或 Devil Hunter 难度，推荐使用传统主角尼禄和但丁，全难度 S 的奖杯也建议以他们两个来取得。对于对原版本不熟悉的玩家来说，这遍流程的主要目的是尽量收集蓝魔石以提升自己的血量并熟悉流程。

2. 完成上面步骤后，解锁新难度 Son of Sparta。不过还是建议先将 HUMAN 及 Devil Hunter 难度的全关卡 S 评价完成并完成所有的秘密任务，秘密任务可以用无限魔人轻松完成。

3. 完成上述两个难度的全 S 后开始 Son of Sparta 模式，该模式敌人强度提高不算太大，但敌人配置发生变化，不过总体感觉赚华丽度分数更容易啦，所以这个模式的全 S 难度也不大，同时还可以尽量完成 SSS 评价击破 BOSS 的奖杯。完成该模式后解锁最高难度 DANTE MUST DIE 及新模式。

4.DMD 作为最高难度，同样要求全 S！这个看上去比较吓人，但由于本作评价机制比较人性化，全 S 过程只要不死，在保证华丽度分的同时是可以使用道具的，所以没想像的那么困难，只要稍作努力即可达成，具体评价标准在后文详解。

5. 完成了以上步骤，本作白金难点就剩下血宫啦，不过还是趁热打铁先完成剩下几遍流程；个人建议 Heaven or Hell 模式以操作上手难度较高的维吉尔完成，全程幻影剑速通即可，这样可以拿到 Step into the Light 及 Devil In A Blue Coat 这两个奖杯。HELL AND HELL 模式敌人配置和强度和 Son of Sparta 一样，还是建议用熟悉的尼禄和但丁完成。



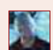
6. 最后建议用新增的蕾蒂和翠西完成新模式 Legendary Dark Knight，这个模式敌人强度是 Son of Sparta，但敌人非常多，不过这两个角色范围攻击非常优秀，可以非常爽快的完成这个模式，因为该模式敌人十分多，所以全 S 只要不死，基本过关即可拿到。

7. 用所有角色通过血宫，这个部分是本作白金最大的难点，后文会详细说明。

8. 查缺补漏，完成没有完成的 SSS 击败 BOSS 的奖杯即可白金。

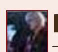
P.S. 为了可以边打边蓄力枪械，建议所有角色操作设定都改为 L1 开枪，□变魔人

奖杯列表



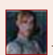

Devils Never CryObtain

解锁条件 获得除此之外的所有奖杯



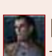

Easy Does It

解锁条件 以 Human 模式完成游戏



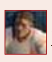

Done and Done

解锁条件 以 Devil Hunter 模式完成游戏




Hardly A Simple Task

解锁条件 以 Son of Sparta 模式完成游戏




All Bow Before You

解锁条件 以 Dante Must Die 模式完成游戏

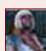
获得方法 将 4 个主要难度通关即可，评价不限，不过我们主要目的是将这四个难度全 S，详见奖杯 Never Say Die；注意难度奖杯不向下兼容，这 4 个难度均要通关一遍才行。




Step into the Light

解锁条件 以 Heaven or Hell 模式完成游戏

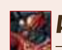
获得方法 这个模式为敌我双方一击死难度，俗称“魂斗罗难度”，可以无限接关，且每次都有 3 条命，只要注意下流程中的机关即可全程远程攻击秒杀敌人了。




TonightWe Dine in Hell

解锁条件 以 Hell and Hell 模式完成游戏

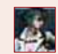
获得方法 该难度我方一击必杀，敌方强度和配置同 Son of Sparta 模式；不过因为不要求评价，每次都有 3 条命，无限接关，所以全程无限魔人，难度也不高。可能只有第六关的魔剑之间的 BOSS 战会稍微卡那么一下，其余流程均无难点，推荐用尼禄、但丁来完成该模式。




A Throne of Glory

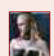
解锁条件 完成游戏所有模式

获得方法 将以上 6 个难度及 Legendary Dark Knight 模式完成，并通过任意一角色的血宫即可获得。




The Best of the Rest

解锁条件 在 Human 模式下以 S 评价完成所有任务




A Cut Above

解锁条件 在 Devil Hunter 模式下以 S 评价完成所有任务




A Stunning Feat

解锁条件 在 Son of Sparta 模式下以 S 评价完成所有任务




Never Say Die

解锁条件 在 Dante Must Die 模式下以 S 评价完成所有任务

获得方法 四个主要难度全部关卡 S 级，是本次白金最耗时的部分，但因为本作的评价体系十分友好，所以难度并不如想像中的大，而且 4 个难度取得全 S 耗时都差不多，并没有明显的区别。所以就以 DMD 难度为例进行统一介绍，不同难度有区别处会特别注明。详见后文全 S 心得。




Nothing Left Unsaid

解锁条件 完成所有的 Secert Missions

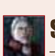
获得方法 游戏的 Secert Missions 一共 12 个，都在比较明显的位置，且完成方法绝大多数都比较简单，所有秘密任务的位置及完成方法详见后文。注意完成最后一个任务后，一定要通过这一关，在结算画面时才会跳奖杯。




Skill Collector – Nero

解锁条件 习得尼禄所有的技巧

获得方法 只要用荣耀之魂购买所有技能即可，如果购买了荣耀之魂的 DLC，一周目第六关后即可解锁。




Skill Collector – Dante

解锁条件 习得但丁所有的技巧

获得方法 只要用荣耀之魂购买所有技能即可，如果购买了荣耀之魂的 DLC，获得全部武器后即可解锁。




King of the Palace

解锁条件 以 S 评价完成血宫的所有关卡

获得方法 只要不用无限魔人把血宫通关，就一定是 S 评价，所以 Lady 和 Trish 任一人通关血宫的同时就可以拿到。




Rookie Devil Hunter

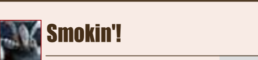
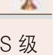
解锁条件 击败 100 个敌人




Skilled Devil Hunter

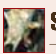
解锁条件 击败 1000 个敌人

获得方法 正常流程 3 周目左右可以解锁。

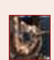
Smokin'!

解锁条件 完成一个华丽度 S 级的连技




Smokin' Style!!

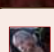
解锁条件 完成一个华丽度 SS 级的连技




Smokin' Sick Style!!!

解锁条件 完成一个华丽度 SSS 级的连技

获得方法 以上三个奖杯都是白送的，任何战斗中都可以拿到，如果实在手残，在第一遍流程的第七关 BOSS 战处也一定可以拿到。




What Legends Are Made Of

解锁条件 以 Legendary Dark Knight 模式完成游戏

获得方法 本作新增的模式，难度固定 Son of Sparda，不过每场战斗敌人数量非常多，种类也和其他模式不一样，总之是很爽快的模式，推荐 Lady 和 Trish 完成该模式。





I Am Legendary

解锁条件 在 Legendary Dark Knight 模式下以 S 级评价完成所有任务

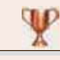
获得方法 这个模式的全 S 比较简单，只要杀掉路上遇见的所有敌人，不要漏太多的红魔石，不死过关都是 S，就算使用道具也不影响。



Devil In A Blue Coat

解锁条件 用 Vergil 完成游戏

获得方法 维吉尔在本作中算是比较高手向的，不适应的玩家可以用他完成 Heaven or Hell 模式，全程幻影剑，1 小时不到就可以通关。

Deadly Pair

解锁条件 用 Lady 和 Trish 完成游戏

获得方法 只要完成这两妹子的流程即可，难度不限，不过推荐以 Legendary Dark Knight 模式完成，用这两妹子打这个模式简单又爽快，刷全 S 也是手到擒来。




Bring It On!

解锁条件 用 Nero 完成所有血宫的关卡

获得方法 无限魔人轻松碾压，如果敌人多的层，绕场地跑用蓄力枪三段轻松通过，不要仗着有无限魔人就去硬干，这代无限魔人是不回血的。



I Live For This

解锁条件 用 Dante 完成所有血宫的关卡

获得方法 最简单的角色，无限魔人全程空中潘多拉炮台轰杀。



Might Makes Right

解锁条件 用 Vergil 完成所有血宫的关卡

获得方法 同样很简单，全程魔人状态下的△＋○，各种酸爽。惟一麻烦的地方是维吉尔打血宫有一定几率会黑屏……




Bazooka Babe

解锁条件 用 Lady 完成所有血宫的关卡

获得方法 由于女性角色不能使用无限魔人，所以要凭本事打。后文会进行详细说明。

Filled With Light



解锁条件 用 Trish 完成所有血宫的关卡

获得方法 本作的最难奖杯，没有取巧的方法。同样会在后文为大家介绍相对安全的打法。

House Of Pain



解锁条件 用全部角色完成所有血宫的关卡

获得方法 全部 5 个角色各通关一次血宫后解锁，基本上是和白金奖杯同时获得的奖杯。

Ruthless Efficiency

解锁条件 2 小时之内通关血宫

获得方法 基本上所有角色通关血宫的时间都能在 2 小时以内，最简单当然是三个有无限魔人的男性角色。

Untouchable

解锁条件 在血宫中无伤击败 Dante

获得方法 最简单的方法是用无限魔人的但丁，一开场直接远离 BOSS 然后魔人状态三段跳后一直空中炮台炸死他就行，一般来说 BOSS 够不到你。

Furiously Fast



解锁条件 在 Turbo 模式下完成血宫

获得方法 可以和最简单的维吉尔通关或者但丁通关血宫的奖杯同时获得，只是要记得在开始血宫前在设定里将 TURBO 设为 ON。

Down A Notch

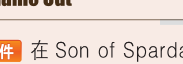


解锁条件 在 Son of Sparda 模式或更高以 SSS 评价击败 Dante

获得方法 用通常方法感觉很难的奖杯，从血量来说只有 DMD 模式的第 10 关的但丁才够打到 SSS 评价，不过要求全程无伤，且操作要求很高，对新手来说这个奖杯不太友好。在我试验多次无果的情况下，PSN 好友分享了一个处发来一个很强的方法，令这个奖杯的难度直线下降。具体方法是选择 Son of Sparda 难度尼禄的第一关，先用任意方法将 BOSS 体力打至只剩 1/3 左右，然后不停用 R1+ 前 + △这招突进攻击，运气好会和 BOSS 发生拼刀，然后你只需要不停按△即可。运气不好的话只拼一两下 BOSS 就会打断你的拼刀，而运气好的时候可以无限拼下去，且出现几率并不低。无限拼刀可以将评价直接提到 SSS，然后爆魔人将 BOSS 震开后直接投技秒杀。这也是为什么要让 BOSS 剩 1/3 体力时才出手的原因，体力太多容易被 BOSS 打到，前功尽弃。

Flame Out





解锁条件 在 Son of Sparda 及以上难度以 SSS 评价击败 Berial

获得方法 常规打法用尼禄很简单，用无限魔人开场蓄力枪 3 段开一枪，然后变魔人，用 R1+ 后 + △ + ○攻击 BOSS，运气好直接灭火，此时跳过去魔人状态砍几下接个空中投技，并蓄力枪开一枪，落地后砍几下再接个投技，SOS 难度下的 BOSS 此时体力濒死，且评价一定是 SSS，躲过它的起身火焰后随便打几下即可。还有更简单的方法，选择 DMD 难度但丁 16 关，用无限魔人，开场后魔人状态三段跳后枪神风格 + ○直接变炮台，无限开炮即可，BOSS 死前评价刚好到 SSS，注意 SOS 难度 BOSS 体力只能到 SS 就挂了。

Leap Frog



解锁条件 在 Son of Sparda 及以上难度以 SSS 评价击败 Bael

获得方法 这个 BOSS 还是用尼禄无限魔人比较简单，“刀刀见红”的状态伤害很高，很容易就将 BOSS 打瘫，此时魔人状态下投技基本评价就会快速到 SSS，最后补几下即可。理论上但丁 DMD 难度可行，但空中炮台会被它的冰刺打中扣评价，所以用尼禄可轻松完成。

Bad Seed



解锁条件 在 Son of Sparda 及以上难度以 SSS 评价击败 Echidna

获得方法 奖杯说明：也是很简单的 BOSS，这个 BOSS 评价提升特别快，BOSS 在地上开花的时候，尼禄无限魔人砍几下就晕了，接着砍两套△△△后马上用投技，评价一定到 SSS，且结束后 BOSS 体力所剩无几，注意不要被它起身的判定打到即可，后面补几刀就行了。但丁 DMD 难度无限炮轰也能轻松达成。

One Winged Devil



解锁条件 在 Son of Sparda 及以上难度以 SSS 评价击败 Angelo Credo

获得方法 这个 BOSS 略难，推荐用无限魔人的尼禄。BOSS 硬直的机会主要是接近 BOSS 等其出连斩，最后一击是纵斩，这时可以上去砍三下并接一个投技，注意 BOSS 连击开始要拉开距离，因为它最后一击有可能是空中横斩，这时不要上去打。将其体力打到 5 格时 BOSS 会跑地，此时上去强攻，BOSS 起身后用投技将其打飞并马上上前攻击，运气好的话 BOSS 盾碎掉，此时一个投技可以将 BOSS 直接打死，如果前面没被打中此时评价一定是 SSS，需要一定的运气。主要的注意点是 BOSS 前五格血不要贪刀，看准硬直再攻击，后 5 格在于 BOSS 起身一定要接上去砍，如果让他跑开，他一定暴走，玩家的受伤几率大增。

For Science!



解锁条件 在 Son of Sparda 及以上难度以 SSS 评价击败 Angelo Agnus

获得方法 这个 BOSS 很烦人，还是直接选 DMD 难度用但丁的无限魔人空中炮台将其炸死，必定 SSS。

False Prophet

解锁条件 在 Son of Sparda 及以上难度以 SSS 评价击败 The Savio

获得方法 这个 BOSS 只能打 20 关的最终 BOSS 获得，用尼禄无限魔人在 SOS 难度很简单，防护罩一套普通连击或者空中飞燕（R1+ 前 + 后 + △）就会破盾，但破盾时机一定在 BOSS 攻击时，要不他就跑了。两次攻击机会 BOSS 落地，此时距离近就 R1+ 前 + △ + ○攻击一轮后接投技，伤害可观，华丽度上升很快，反复 4 次可以击败 BOSS 并达到 SSS，如果被打到就重来吧，因为 BOSS 的体力不够你再重新积累评价。

Legendary Devil Hunter



解锁条件 击败 10000 个敌人

获得方法 如果 7 遍流程 +5 遍血宫还没有凑够万人斩的，那么恭喜你，你一定是万中无一的动作游戏高手，因为你并不需要反复尝试，当然就没有额外积累的杀敌数啦！

Wrath Of The Raging Demon Hunter



解锁条件 1 秒钟内干掉 10 个敌人

获得方法 维吉尔无限魔人打血宫时在种子敌人多的地方用魔人状态下△ + ○的全屏攻击就能获得这个奖杯。最早获得时机是血宫第九层，刚好有 10 个敌人。



全关卡S级评价详解

了解评价系统

在进入实际游戏之前，我们有必要事先了解一下本作的评价系统。我们可以看到过关结算部分有 4 项指标，分别是过关时间、华丽度得分（以下简称 PTS）、红魂取得百分率、奖励及扣分项目。关卡总评价的分数是由“（关卡奖励分 + PTS）× 过关时间等级奖励 × 红魂百分比奖励 × 奖励或扣分项目 × 难度系数”得出来的总分。

时间等级对应得奖励倍率	
S	×3.0
A	×2.5
B	×2.0
C	×1.5
D	×1.0

红宝石取得百分比对应得奖励倍率	
S	×2.0
A	×1.75
B	×1.5
C	×1.25
D	×1.0

难度系数	
Human	×0.85
Devil Hunter	×1.0
Son of Sparda	×1.8
Dante must die	×3.0
Hell and Hell	×1.8

奖励或扣分项目	
无伤	×1.5
不用道具	×1.2
使用黄魂复活	×0.7
难度下降（当重试一个任务多次后自动发生）	×0.8
死后接关	×0.8
使用无限魔人	×0.2

每一关的基础分	
M1	500
M2	1500
M3	2000
M4	2000
M5	1500
M6	2500
M7	2500
M8	2000
M9	1500
M10	2500
M11	2500
M12	1000
M13	2000
M14	1500
M15	3000
M16	3000
M17	2500
M18	1500
M19	3500
M20	1000







华丽度得分S评价要求

任务	Human	Devil Hunter	Son of Sparda	Dante Must Die
M1	500	500	500	500
M2	6500	6500	9250	9250
M3	10000	10000	10000	10000
M4	6500	6500	9250	9250
M5	6000	6000	7750	7750
M6	12500	12500	12500	12500
M7	7000	7000	7000	7000
M8	6500	6500	6500	6500
M9	10000	10000	10000	10000
M10	10000	10000	11000	11000
M11	11500	11500	11500	11500
M12	7000	7000	7000	7000
M13	7000	7000	8250	8250
M14	6000	6000	7400	7500
M15	11500	11500	12250	12250
M16	10000	10000	10650	10650
M17	17000	17000	17000	17000
M18	5000	5000	5000	5000
M19	12500	12500	20000	20000
M20	5500	5500	5500	5500

S评价时间要求

任务	Human	Devil Hunter	Son of Sparda	Dante Must Die
M1	0:45	1:00	1:15	1:25
M2	11:00	15:00	21:00	26:00
M3	13:30	18:00	20:00	25:00
M4	13:30	18:00	21:00	33:00
M5	9:00	12:00	18:00	21:30
M6	16:30	22:00	25:00	30:00
M7	15:00	20:00	23:00	28:00
M8	11:00	15:00	17:00	21:00
M9	9:30	13:00	23:00	28:00
M10	15:00	20:00	25:00	30:00
M11	11:00	15:00	17:00	21:00
M12	7:30	10:00	11:30	14:00
M13	13:30	18:00	23:00	29:00
M14	13:30	18:00	24:00	29:00
M15	21:00	28:00	34:00	41:00
M16	18:30	25:00	30:00	37:00
M17	13:30	18:00	21:00	25:00
M18	7:30	10:00	11:30	14:00
M19	22:30	30:00	50:00	60:00
M20	2:30	3:15	3:45	4:30

S评价总得分要求

任务	Human	Devil Hunter	Son of Sparda	Dante Must Die
M1	5100	6000	10800	18000
M2	42500	50000	108000	180000
M3	55250	65000	117000	195000
M4	42500	50000	117000	195000
M5	34000	40000	90000	150000
M6	68000	80000	144000	240000
M7	42500	50000	90000	150000
M8	42500	50000	90000	150000
M9	51000	60000	153000	255000
M10	59500	70000	135000	225000
M11	68000	80000	144000	240000
M12	38250	45000	81000	135000
M13	42500	50000	99000	165000
M14	36125	42500	90000	150000
M15	59500	70000	153000	255000
M16	59500	70000	135000	225000
M17	85000	100000	180000	300000
M18	32300	38000	68400	114000
M19	76500	90000	225000	375000
M20	28050	33000	59400	99000

了解了评分规则和每关S评价的标准后，就发现这作评价人性之处了，即华丽度得分（PTS）达到或接近S即可，并不限制使用道具，更不要求无伤，所以我们打评价的策略就在于如何在不死的情况下获得更多的PTS。正常情况下游戏绝大多数关卡只要不是打得太烂，PTS均会超过要求的S级标准；时间一般很充裕，只要不故意拖延，S评价是没问题；至于红魂取得率最好是直接参考视频攻略，用文字不容易说清，也容易漏；这样只要时间和红魂均为S，那即使使用道具，那总评多半为S；但有少数关卡敌人少PTS很难达到S标准，而且红魂有个别特别难取得，没法红魂S，这时候就要靠不使用道具的1.2倍来弥补，不过还是建议尽量拿到红魂S，这样比不用道具简单很多。

HUMAN难度因为PTS要求并不比其他难度少多少，但敌人很弱且少，不容易拿到高PTS，所以全程都需要用不使用道具来拉分，最低难度敌人伤害很低，不使用道具很简单。

Devil Hunter难度敌人的配置和HUMAN一样，但强了一些，不过AI依然低下，这样PTS比较容易达标且依然不太需要使用道具，所以这个难度S同样很简单。

Son of Sparda模式强敌出现早，敌人多，PTS要求并没有增加太多，所以个人觉得是全S最简单的一个难度，个别关卡可能需要使用道具，不过在高PTS下也不是问题。

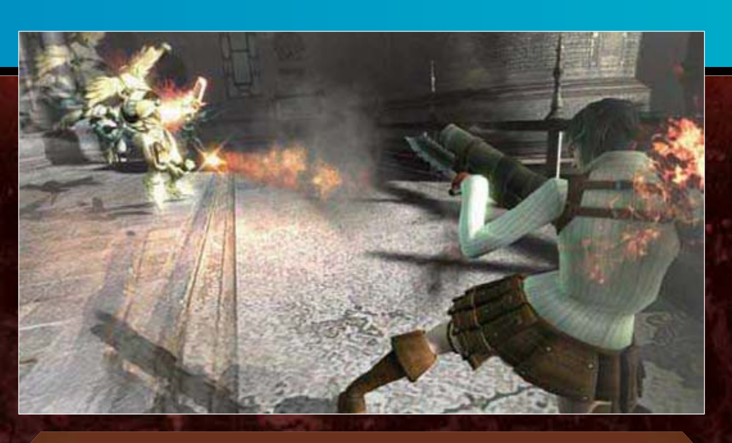
DMD难度全S心得

Dante Must Die是系列经典的核心难度，特点就是敌人会进入魔化状态，进入魔化状态的敌人受到攻击不容易出硬直，且攻防能力上升，本作魔化分等级，2级魔化敌人达到最强状态；不过本作魔化条件就是时间，只要快速杀敌可以避免敌人进入魔化；但即使这样，该



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

模式还是比 Son of Sparda 难出不少，要做到不死对于新手和普通玩家来说还是有一定难度，这时就需要使用道具了，所以在攻关过程中一定要时间和红魂都达到 S 级，PTS 接近或超过 S 标准才能得到总评 S。其中有几关比较麻烦，下面为大家单独说明一下。还是那句话，只要有耐心，提前算好 PTS，全 S 并没有想像中困难。



注意，进入异空间后里面的红魂就会算入评价标准，里面一共两堆种子，打碎可以拿到红魔石，而场景一侧突出的石头上有隐藏红魂，一定不要错过，错过了红魂评价铁定降低一档。这关在 DMD 难度下 PTS 要在 7000 以上才有可能拿 S。

M2

这关全难度都有一个问题，就是 PTS 不容易达到 S，如果不能无伤，就一定需要时间和红魂都 S 才能达成总分 S。红魂绝大部分比较明显，只有一处就是菜市场过去后可以见到一座两层木塔，两层都有隐藏红魂，其中第二层不好上去要多试几次，如果第二层的红魂错过，那红魂评价一定拿不到 S，千万要注意！第 2 关全难度都不推荐使用道具，否则分数很可能不够。

M3

这关 S 不难，不过注意光之大厅二楼左侧的红魂，尼禄是 3 级红刀后 R1+ 后 + △，然后登墙跳一次才能到达最高处取得隐藏红魂；但丁直接魔人三段跳上去。这里的红魂错过了肯定拿不到红魂 S。

M5

这关 S 同样不难，但一开始墓地最高处的红魂很难拿到，而且错过了红魂评价就拿不到 S，所以没把握的玩家最好拿一下。操作尼禄时要站在场景中间的高台上一段跳加 R1+ 后 + 前 + △使出飞燕，然后再接一段跳后按○键抓取；操作但丁时则需要在高台处切换骗术师变魔人三段跳后接两次 DASH，还要方向对准才行。

M11

这关的 PTS 很容易超过标准，且流程很短，主要是教皇 BOSS 战对于破盾比较苦手的玩家来说，战斗时间会拖得很长，不过不管你怎么打，BOSS 战一般会取得 3000 左右的 PTS，所以只要 BOSS 战前拿到 9000 以上的 PTS，即使 BOSS 战使用道具圣水来破 BOSS 的盾，过关时也能拿到总分 S。其中第一阶段的盾建议玩家自己打掉，然后用一两瓶圣水破掉第二阶段的盾即可。

M13

这关敌人不多，而且个人用但丁打 BOSS 评价都不是太高，所以可以在无限森林故意走错路来刷一下 PTS，最好进入 BOSS 战时 PTS 刷至 5500 分左右，这样 BOSS 战打到 7300 分左右即可达成 S。当然，如果不使用道具，那 PTS 压力低很多，只要全关达到 5700 左右即可。

M14

很短的一关，敌人不仅少，而且很烦人，都是植物怪，受伤在所难免，多半要嗑药。因此这关 PTS 同样要靠刷，推荐全灭一个场景敌人后被怪花吞进异空间；空间中有 3 钟敌人配置，老打同一个配置 PTS 很少，不同场景的怪花容易刷出不同配置。

M16

这关 PTS 取得主要看“魔剑之间”的发挥，因为骑士死后只打魔剑 PTS 很难提升，但骑士只有 2 个，如果打的时候受伤了 PTS 就很难提升了。关底火狗处 PTS 也不好赚，BOSS 战也最多只有 2000 的 PTS 可拿，这关 PTS 要求偏偏又挺高，而且流程长，很难不吃药，所以还是得靠刷。刷的地点是光之大厅右侧门由大回廊到晚餐室，这里的敌人不强，但 PTS 很好赚，而且这关时间很宽裕，刷到 8000 左右就可以赶路了。

M18

这关很简单，但因为打 BOSS 的原石有顺序要求，所以提供一种稳妥的打法过 DMD。开场无视小兵由右侧弹跳到炮塔处，躲过 BOSS 的元气弹后打炮台将 BOSS 轰倒，然后走左边弹跳点，再向后走蓝色弹跳点，落地后火箭炮轰碎一个原石，然后原地剑圣形态按○将银骑士放倒，接升龙拳一击必杀骑士，接着右侧弹跳，落地后用之前的方法击杀金骑士，不过金骑士 DMD 难度下体力很多，需要用真升龙拳（剑圣形态 R1+ 后 + ○键，同时变魔人，命中敌人 3 下后取消魔人状态，可以多打一段判定，伤害巨大）；秒杀金骑士后火箭炮打碎原石；接着往右侧走，直接火箭炮轰碎原石，再向右无视两个银骑士轰碎原石即可，这时候 BOSS 起身；我们还是无视敌人向右走，来到激光机关处，点亮机关将 BOSS 定住，然后升龙拳打手指再次把 BOSS 打晕，重复第一阶段过程，只是来到第一阶段两银骑士处不要右走，直接走左边跳跃点，落地后锁定远处原石切换枪神模式 + ○，潘多拉炮台两发将原石打碎；接着一路右走，来到红色弹跳点处，先轰掉面前的原石，然后无视骑士锁定远处的原石直接左摇杆三次切换到潘多拉激光炮一炮轰掉原石，接着等时间结束，BOSS 醒来同第二阶段方法打晕 BOSS，走左边跳跃点后走红色跳跃点来打刚才放激光炮的位置，原地等骑士过来挑空 + 升龙拳秒杀，然后坐潘多拉炮台锁定 BOSS 额头处原石两炮解决，战斗进入第二阶段。

BOSS 体力出现后，跳跃一次来到高处平台，等其发完激光后过来，在看到 BOSS 半边额头后就使用真升龙拳重创它，这时它会打垮平台，千万别跑让它打，然后就需要不停平台跳跃躲避 BOSS 攻击至第二激光攻击，然后再回到最高处平台，等它过来再接一击升龙拳，BOSS 倒地，来到胸口核心处，先跳起来 R1+ △接近 BOSS（这个步骤不能省略，要不一会儿升龙拳无法命中）然后接 3 次真升龙拳即可结束战斗。

这个方法看似复杂，也不是最快的打法，但的确是最安全的 S 打法。

M19

前三个难度靠打 5 场强制战斗即可 S，不需要摇错骰子来刷杂兵战。DMD 如果要用道具，保险起见可以多打一场杂兵战刷刷 PTS。

M20

教皇因为场地小，破盾比M11简单，所以S比较容易。若实在苦手可以用3个圣水将BOSS两个阶段的盾都破掉，然后攻击落地的BOSS，但使用道具PTS一定要达到S标准的5500才行，但使用了这种无脑打法后，PTS又很难达标，所以这关就要用无伤的1.5倍加成来获取S。由于一共要使用12个圣水，所以最后面对石像时千万别被打到，以免功亏一篑。



秘密任务要点

SM1

位置在第二关的必经之路上。要求限定时间全灭敌人，是最简单的任务，如果没有魔人状态就直接投技杀敌，效率较高。

SM2

第四关用旋转刀台打碎喷火球的机关后可以发现。要求空中连续摔敌人5次，同样非常简单，二段跳后R1+○，反复5次即可。

SM1

第五关开场消灭小死神的墓地场景桥下。任务要求不攻击敌人且将评价提升至C以上，还是有一定难度的。不过在游戏中按○键抓住敌人挑衅是可以加评价的，敌人打中你抓的敌人也可以加评价。因此这个任务的基本思路就是抓住敌人挑衅其他敌人，敌人被打死后再抓另外一个，期间不要被打中。注意稻草人可以被打3下才死，冰刃被打一下就会挣脱束缚，且抓人当盾牌的技能要一周目完成第八关才能学到。

SM4

上一个任务完成后，进入下一场景打碎壁炉上的镜子便可进入。要求限定时间用旋转刀台击破场景中的雕像，这是个需要背版的任务，另外建议关掉尼禄的自动出招模式，这样效率最高。

SM5

在第六关击败数个骑士的场景尽头。要求找到隐藏在场景中的3处红魔石，该任务的红魔石不止3处，但每次任务均随机排列。以下位置出现频率较高——

【位置1】大厅1楼左上方靠近第二根柱子的地方

【位置2】打碎大厅2楼右边的镜子后取得

【位置3】将旋转刀台推开后站在原本刀台的位置

【位置4】攻击2层机关后取得

【位置5】场景正门

SM6

第七关河川场景的上层某大树后面；要求取得最上层的蓝宝石碎片；这个同样需要背版多试几次，上层一个弹跳点周围的铁栅栏可以击碎。

SM7

第十关过完激光长廊后不要离开，右侧墙上可以找到该任务。要求稻草人不被种子怪融合的情况下全灭种子怪。这个任务找到方法也简单，一开场抓住稻草人靠二段跳快速到达场景台阶上的房间门口将其放下，种子怪到不了这里，这下可以大摇大摆地回去全灭敌人了。

SM8

第十关BOSS战大门的左边可以找到这个任务。要求取得场景中的蓝宝石碎片，这个任务用但丁很简单，直接无限魔人坐潘多拉大炮飞过去即可。

SM9

第十四关关底的凉亭处（也就是第七关开场处）。要求但丁的皇家卫士连续完美防御5次；开场先杀掉一个死神，专心用另一个来防御，时机是敌人攻击你的一瞬间按，推荐死神后退后的突进攻击，这招很好防御，远离死神后它出这招的几率很高。

SM10

第15关在藏书室（也就是第三关最后，第一次骑士登场的房间），跳下螺旋楼梯后向后看就能发现。要求无伤全灭敌人，推荐但丁无限魔人后空中潘多拉炮台碾压。

SM11

第十六关最后雪原杀掉火狗群，向上走看见山壁上的红宝石后，变身魔人用三段跳跳上红宝石右边的山壁便可发现。要求限定时间内破坏两个雕像。这个任务比较难，推荐无限魔人赶路，接近一边雕像后按住△将剑飞过去可以打碎雕像，然后赶去另外一边如法炮制，注意一定要在一条线上扔剑，要不会被墙壁挡下啊；不建议用激光炮，因为实在太难瞄准了。

SM11



第十七关完成街道的强制战斗后进入下一场景，场景右侧铁门处有一垃圾桶，将其打碎后发现。这个任务要求不用时间减慢无伤通过激光走廊。这个看上去很难，其实只要开无限魔人，空中三段跳变潘多拉炮台飞过去就行，简直机智……

特别策划

独占强作

跨界特攻

成就奖杯堂

DLC补完计划

软硬兼施

血宫模式详解

Lady 血宫心得

蕾蒂的枪械蓄力都很强，所以用她打血宫模式难度并不高，基本思路就是木偶、蜥蜴魔兵、冰刃、魔剑这



类敌人都是霰弹蓄力三段搞定；木偶或者种子怪数量较多的层，拉开距离并放开锁定的情况下火箭炮蓄力2至3段清场；死神和火狗最好绕场小手枪蓄力三段打游击；骑士多的时候手枪绕场打游击，少得时候霰弹3级强攻；雷兽霰弹破甲轻松蹂躏；地下游的刀鱼也是手枪蓄力打游击。接下来说说 BOSS 战的部分：

Berial

开场火箭炮蓄力2段可以打掉它一格半血，然后霰弹蓄力3段，避开它攻击后跳起来按 × 键跳踩 BOSS 霰弹连发，打空弹夹时 BOSS 基本灭火。然后蓄满3段打几下就回避，拉开距离就火箭筒2段蓄力蹭血，只要不要贪心这个 BOSS 不难对付。

Bael

开战前蓄满10格魔力，青蛙的基本思路也是侧面霰弹三级蓄力跳踩连发，运气好可以打到嘴巴令伤害加成，BOSS 退回半边发吐息消失前可以火箭炮蓄力2段蹭血；冰精灵出现让她抱住，等 BOSS 吞你的时候放满魔力手雷可以将 BOSS 炸掉5格体力，很快结束战斗。

Echidna

花蛇 BOSS 一开场就可以跳踩3级霰弹打掉不少血，地上开花也是霰弹强攻，10格雷等她被霰弹轰晕了再放，这个 BOSS 基本没攻击几下就死了。



Angelo Credo

这个 BOSS 用蕾蒂打有难度，一定要控制伤害。BOSS 连招最后一下纵斩后霰弹三级蓄力近身打三枪就闪开，如此反复，BOSS 扔标枪就回避不要去攻击，15枪三段霰弹可以将 BOSS 打掉5格血，然后一定要蓄满三级霰弹后抓住硬直用霰弹狂轰，期间 BOSS 会跪地虚弱，打完所有子弹后10格满魔力放手雷，运气好可以直接将 BOSS 炸死，运气不好 BOSS 也只剩下半格血，并进去暴走状态，此时拉开距离小手枪蓄力2枪打死；控伤目的主要是防止其暴走状态，如果暴走了蕾蒂就很难把 BOSS 打死了。

Angelo Agnus

这个 BOSS 不难，全程霰弹三级蓄力轰杀就可以了，只是注意回避其大回转攻击即可，同样是 BOSS 被打晕后10格魔力手雷重创。

DANTE

很简单的 BOSS。当但丁攻击硬直后，用3级手枪蓄力打一枪可以无限屈死。

Trish 血宫心得

所有角色中用 Trish 打血宫的难度最高，没有什么取巧的方法，主要是得知道每种敌人的安全打法。

杂兵战对策

对付稻草人 Scarecrow（植物状态 Chimera 及大稻草人 Mega Scarecrow）、种子怪 Chimera Seed、蜥蜴魔兵 Assault（植物状态 Chimera）、冰刃 Frost 全部用 R1+ 前 + ○将大剑变成镰刀丢出去将怪物定住，然后 R1+ 前 + △蓄力冲拳，或者 R1+ 后 + △蓄力砸地这两招范围攻击来给敌人造成重创，简单粗暴，杀敌效率高。

对付金骑士 Alto Angelo 及银骑士 Bianco Angelo 时，在数量少的情况下也是用上面的方式定怪杀敌；但数量多一定不要硬上，用“障眼法”（只要让敌人不在视野内，攻击频率会降低，大部分敌人甚至不攻击，但这招对雷兽 Blitz 无效）将敌人引至两三个再用转剑定怪比较安全，而且一定要看到定住了再去冲拳。

魔剑 Gladius 直接变魔人用枪射死，或者有其他敌人在场上时，转剑定其他敌人后用冲拳或者砸地，可以顺便消灭魔剑。

地下游的刀鱼 Cutlass 同样是用转剑定住再冲拳搞定。

火狗 Basilisk 因为会远程攻击且数量较多，用转剑时最好变魔人这样被打到也不会有硬直，以便快速消灭火狗。

小死神 Mephisto，魔人化后小手枪几枪就可以打回原形，单只落地后转剑 + 冲拳两下就可以打死一只；多只落地用转剑定住后魔人化状态下砸地一两次可全部打死；如果没有魔力就用 R1+ 前 + △的日轮脚强攻，虽然不会打回原形，但也可以造成伤害，不过不推荐这样做。

大死神 Faust 也是用魔化后手枪打回原形，然后转剑 + 冲拳3次后接日轮脚2次可以直接打死，不过日轮脚不好命中，它多半还要飞天一次，这个时候要就再次魔化手枪破甲，如果它放剑阵法可以用翠西跳跃时的攻击判定将其飞剑抵消后再魔化手枪射它，因为有飞剑的情况下它不会破甲的。

雷兽 Blitz 是最让翠西头疼的敌人了，因为除了潘多拉激光炮（R1+ 后 + 前 + 开枪键按住不动）可以快速破甲之外，其他方法破甲实在太慢太危险；但因为激光炮需要消耗魔力，所以一定要用在雷兽放激光或者落雷攻击的硬直后才有可能打中，破电甲后转剑定住3下蓄力冲拳可以打红；打红后专心回避让其自爆即可；所以和雷兽战斗的关键是要提前蓄满魔力，这样好处是可以放多次激光炮，容错率提高，还有就是它发红后如果不幸被它抱住也有魔力用来逃命。

BOSS 战对策

至于 BOSS 全部可以有魔力的时候拉开距离放激光炮，平时用转剑蹭血及蓄魔力；其中 Angelo Credo 也是在他硬直时转剑 + 蓄力冲拳一两次，平时转剑打不中；他的标枪可以用转剑打回去，还是控制他的伤害在五格左右；一次转剑 +2 发激光炮打至残血状态，再补一次转剑消灭掉，以防他暴走。至于 Angelo Agnus 开场就可以放2次激光造成重创，平时用转剑 + 冲拳蓄魔力蹭血；召唤狗一定要先转剑消灭狗；召唤火球攻击及回转攻击时安心回避；放激光的时机推荐它召唤魔剑及被打晕的时候，其余时机容易被他躲开。101层的但丁用翠西很简单，转剑可以对他造成十分大的伤害，找机会转剑扔死就行。

雷兽及重难点对策

知道了杀敌方法后，其实翠西血宫有困难的层数主要集中在有雷兽出没的层数，当中最难得楼层个人觉得只有4层，分别是38、85、89、91这四层，下面简单说说这四层的应对方法。

38层：先出场两个小死神 Mephisto，离你最近的那个往往直接就用旋转攻击，这个时候不能将它打回原形，这里推荐直接向前二段跳锁定后面那个快速魔人开枪破甲，然后转剑 +2 下冲拳

杀掉，这时候立即锁定后面那个破甲，如果此时看见雷电特效就立马回避，不要追击死神了；等雷兽出场，尽量障眼法拉开死神，等雷兽硬直后破电，如果破电后死神出现在雷兽附近也不要管直接转剑定住雷兽，上去2下冲拳再次扔转剑+一次冲拳可以打红雷兽；如果死神干扰也无视，雷兽红了就简单了；不建议有雷兽在的时候花魔力去破死神的护甲，因为就算死神掉下来也没有机会去打，这样只会浪费魔力而已。

85层：运气成分很重的一关，开场向前跑两步后锁定站着的那只雷兽激光炮破电，然后再接一发激光炮，如果命中可以将其直接打红，不过这里运气成分很重，因为第二炮的时候很大几率会被另外一只雷兽打断，这时不要再一根筋开炮了，直接转剑打破电的雷兽，找机会上去冲拳，如果此时另外一只雷兽有落雷或者激光的机会那你就立即锁定它放激光破甲，破甲后，如果之前那只还没有恢复雷电状态就继续转剑打；不管打哪一只，打红以后都不要去追击另外一只，直接回避到其中一只自爆；只剩下一只就无惧了，这层拼的是运气和心态，一定不要紧张。我自己也在这层死了两次，飞盘的念头都有了！不过最后还是调整心态再战……

89层：一开场有两只大稻草人Mega Scarecrow，一秒后，两只中间刷新另外一只Mega Scarecrow，同时雷兽出现，出现的落雷攻击可以震开3只Mega Scarecrow，这就是惟一的机会，立即锁定雷兽破电，破电后再接一发激光炮直接打红，如果第二炮锁定到附近的Mega Scarecrow也无所谓，一炮打死后转剑定雷兽+冲拳，时间上应该来得及在其回复电甲前将它打红，打红回避的时候一定要小心Mega Scarecrow得冲撞攻击，因为这个时候Mega Scarecrow一定已经魔化了，被撞到一下我方会被爆掉7格血！千万不要前功尽弃！雷兽死了就用障眼法一只只消灭Mega Scarecrow即可。这是最后一次雷兽登场，过了这里基本就算通过血宫了。

91层：这层难度比之前那三层简单不止一点点，之所以单独提出来说是因为大死神Faust每间隔一段时间就会刷新一只，一共3只，如果杀敌慢了，两只Faust基本没法打，所以一定要提高杀敌效率，及时遇见它放飞剑也一直开枪蹭血，千万不要浪费时间等它恢复常态再破甲这样第二只Faust就出来了，如果死在这层就太酸爽了。

除了以上4层有难度，其余有雷兽配合其他杂兵的时候，都是开场就锁定雷兽放激光，其他敌人一般都是去攻击雷兽，不会鸟你的，破电后还是猛攻雷兽即可，千万不推荐优先解决其他杂兵哦。99层一共有2只金骑士Alto Angelo外加44只银骑士Bianco Angelo，银骑士是4个一组出现的，一开始绕场跑，金骑士就会让4只银骑士以自杀式攻击打你，很快就能清除所有的银骑士，剩下的两只金骑士虽然已经魔化，但还是可以用转剑+冲拳轻松解决。

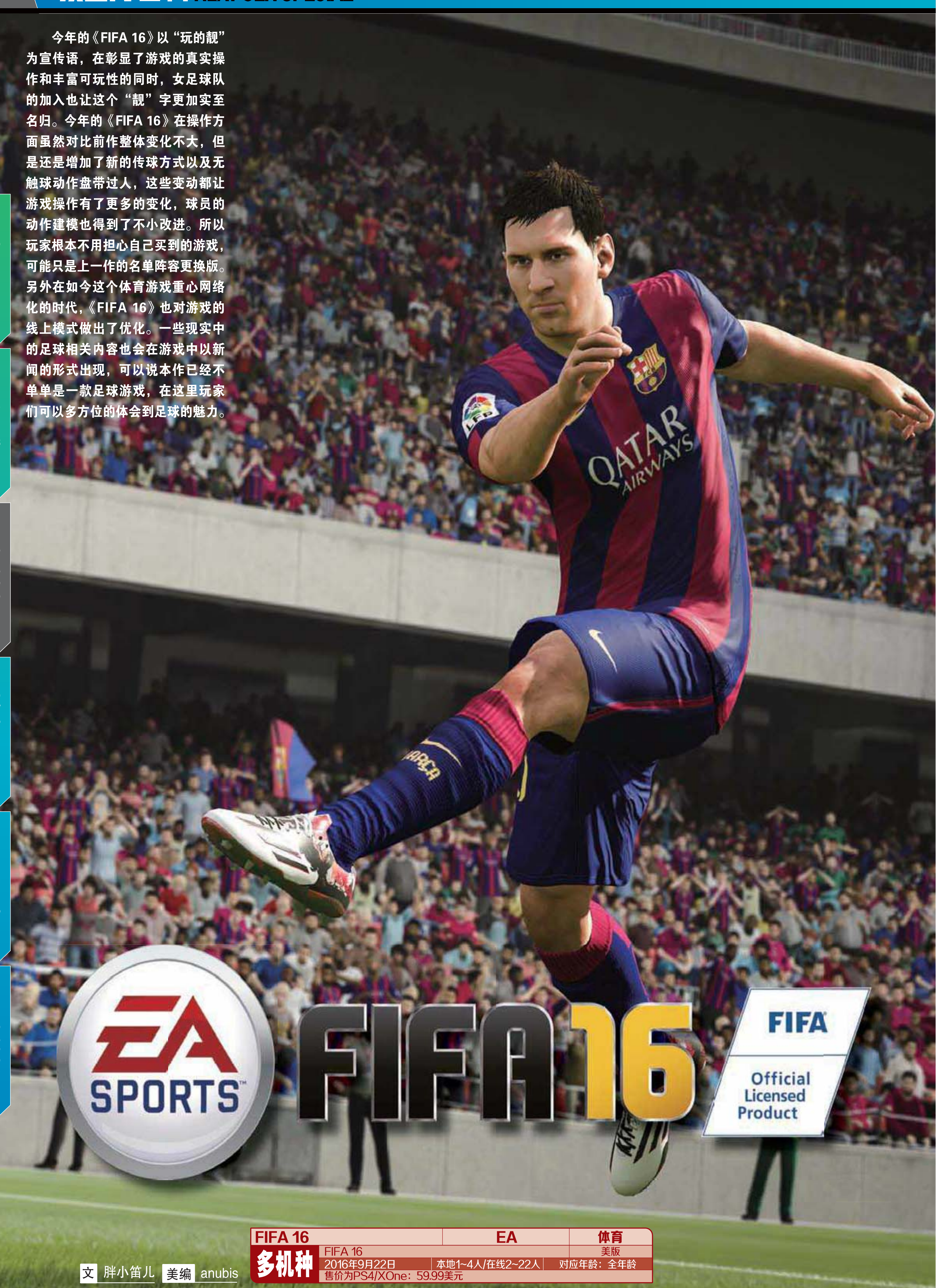
血宫全101层敌人分布

请特别注意有雷兽出没的层数，以便提前进行蓄力等准备工作。此外，从81层开始，所有敌人都会在经过一定时间后进入魔化状态，时间长短和敌人强弱有关，越弱的敌人魔化越快，强敌魔化会更慢，其中雷兽的魔化时间是最慢的。

层数	敌方配置
1层	稻草人Scarecrow×3
2层	稻草人Scarecrow×4
3层	稻草人Scarecrow×6
4层	冰刃Frost×2
5层	银骑士Bianco Angelo×2
6层	小死神Mephisto×3
7层	魔剑Gladius×6
8层	种子怪Chimera Seed×9
9层	种子怪Chimera Seed×9、稻草人Scarecrow×3
10层	稻草人Scarecrow×12
11层	蜥蜴魔兵Assault×2
12层	大稻草人Mega Scarecrow×2
13层	蜥蜴魔兵Assault×2、银骑士Bianco Angelo×2
14层	大死神 Faust×1
15层	银骑士Bianco Angelo×2、金骑士Alto Angelo×1
16层	稻草人Scarecrow×6、大稻草人Mega Scarecrow×1
17层	银骑士Alto Angelo×2
18层	雷兽Blitz×1
19层	火狗Basilisk×4
20层	Berial（BOSS）
21层	小死神Mephisto×2、冰刃Frost×1
22层	冰刃Frost×2、大死神Faust×1
23层	蜥蜴魔兵Assault×3、冰刃Frost×2
24层	蜥蜴魔兵Assault×3、火狗Basilisk×4
25层	蜥蜴魔兵Assault×3、雷兽 Blitz×1（打死一只Assault后出现Blitz）
26层	雷兽Blitz×1、火狗Basilisk×4
27层	冰刃Frost×2、银骑士Bianco Angelo×2
28层	蜥蜴魔兵Assault×2、魔剑Gladius×8
29层	雷兽Blitz×1、魔剑Gladius×5
30层	冰刃Frost×4、蜥蜴魔兵Assault×6、雷兽Blitz×1（先出现Frost，很快Assault登场，一段时间后Blitz出现）
31层	种子怪Chimera Seed×6、小死神Mephisto×3
32层	稻草人Scarecrow×3、大死神Faust×1
33层	小死神Mephisto×2、大稻草人 Mega Scarecrow×1
34层	小死神Mephisto×6
35层	小死神Mephisto×3、冰刃Frost×1
36层	稻草人Scarecrow×2、大死神Faust×1
37层	小死神Mephisto×2、蜥蜴魔兵Assault×3
38层	小死神Mephisto×2、雷兽Blitz×1
39层	种子怪Chimera Seed×9、大死神Faust×1
40层	Bael（BOSS）
41层	种子怪Chimera Seed×9
42层	稻草人植物版Chimera×5、种子怪Chimera Seed×5
43层	蜥蜴魔兵植物版Chimera×4
44层	种子怪Chimera Seed×6、魔剑Gladius×6
45层	蜥蜴魔兵植物版Chimera×2、雷兽Blitz×1 （死一只Chimera后出现Blitz）
46层	火狗Basilisk×2、种子怪Chimera Seed×4
47层	种子怪Chimera Seed×5、银骑士Bianco Angelo×2、金骑士Alto Angelo×1
48层	稻草人Scarecrow×1、种子怪Chimera Seed×6
49层	蜥蜴魔兵植物版Chimera×3、大死神Faust×1（打死一只Chimera后出现Faust）
50层	稻草人Scarecrow×6、种子怪Chimera Seed×12、蜥蜴魔兵Assault×4
51层	稻草人Scarecrow×6
52层	稻草人Scarecrow×3、 魔剑Gladius×8
53层	大稻草人Mega Scarecrow×3、冰刃Frost×2
54层	稻草人Scarecrow×5、银骑士Alto Angelo×1
55层	大稻草人Mega Scarecrow×1、大死神Faust×1
56层	大稻草人Mega Scarecrow×1、金骑士Alto Angelo×2
57层	稻草人Scarecrow×4、小死神Mephisto×3
58层	大稻草人Mega Scarecrow×1、火狗Basilisk×5
59层	稻草人植物版Chimera×2、大稻草人Mega Scarecrow×1、种子怪Chimera Seed×4
60层	Echidna（BOSS）
61层	银骑士Bianco Angelo×4
62层	刀鱼Cutlass×2、银骑士Bianco Angelo×3
63层	雷兽Blitz×1、银骑士Bianco Angelo×2
64层	银骑士Bianco Angelo×1、魔剑Gladius×6
65层	银骑士Bianco Angelo×7、金骑士Alto Angelo×1
66层	金骑士Alto Angelo×1、火狗Basilisk×4
67层	雷兽Blitz×1、金骑士Alto Angelo×2（开场只有Blitz，间隔一段时间Alto Angelo分次登场）
68层	银骑士Bianco Angelo×2、稻草人Scarecrow×6
69层	金骑士Alto Angelo×1、冰刃Frost×2
70层	银骑士Bianco Angelo×10、金骑士Alto Angelo×2
71层	魔剑Gladius×16
72层	大稻草人Mega Scarecrow×1、魔剑Gladius×9
73层	魔剑Gladius×8、冰刃Frost×1
74层	刀鱼Cutlass×2、火狗Basilisk×4
75层	金骑士Alto Angelo×1、刀鱼Cutlass×3
76层	刀鱼Cutlass×4、魔剑Gladius×8
77层	火狗Basilisk×10
78层	冰刃Frost×2、火狗Basilisk×4
79层	刀鱼Cutlass×2、火狗Basilisk×2、魔剑Gladius×4
80层	Angelo Credo（BOSS）
81层	大稻草人Mega Scarecrow×1、稻草人Scarecrow×5
82层	小死神Mephisto×4、大死神Faust×1
83层	冰刃Frost×3
84层	稻草人植物版Chimera×2、蜥蜴魔兵植物版Chimera×2、种子怪Chimera Seed×10
85层	雷兽Blitz×2、种子怪Chimera Seed×3 (两雷兽同时出场，都死之后出现3只种子怪)
86层	银骑士Bianco Angelo×2、金骑士Alto Angelo×1
87层	火狗Basilisk×4、魔剑Gladius×7
88层	刀鱼Cutlass×3、银骑士Bianco Angelo×2
89层	大稻草人Mega Scarecrow×3、雷兽Blitz×1
90层	稻草人Scarecrow×20、大稻草人Mega scarecrow×3、种子怪Chimera Seed×3
91层	大死神Faust×3
92层	金骑士Alto Angelo×3、银骑士Bianco Angelo×4
93层	蜥蜴魔兵Assault×8
94层	稻草人植物版Chimera×3、种子怪Chimera Seed×6、银骑士Bianco Angelo×2
95层	火狗Basilisk×16、种子怪Chimera Seed×4
96层	魔剑Gladius×8、刀鱼Cutlass×3、银骑士 Bianco Angelo×3
97层	小死神Mephisto×6、大稻草人Mega Scarecrow×2（Mega Scarecrow登场后优先击杀）
98层	稻草人植物版Chimera×2、蜥蜴魔兵植物版Chimera×2、种子怪Chimera Seed×3
99层	金骑士Alto Angelo×2、银骑士Bianco Angelo×44
100层	Angelo Agnus（BOSS）
101层	Dante（BOSS）







今年的《FIFA 16》以“玩的靓”为宣传语，在彰显了游戏的真实操作和丰富可玩性的同时，女足球队的加入也让这个“靓”字更加实至名归。今年的《FIFA 16》在操作方面虽然对比前作整体变化不大，但是还是增加了新的传球方式以及无触球动作盘带过人，这些变动都让游戏操作有了更多的变化，球员的动作建模也得到了不小改进。所以玩家根本不用担心自己买到的游戏，可能只是上一作的名单阵容更换版。另外在如今这个体育游戏重心网络化的时代，《FIFA 16》也对游戏的线上模式做出了优化。一些现实中的足球相关内容也会在游戏中以新闻的形式出现，可以说本作已经不单单是一款足球游戏，在这里玩家们可以多方位的体会到足球的魅力。

FIFA 16		EA	体育
多机种	FIFA 16		美版
	2016年9月22日	本地1~4人/在线2~22人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4/XOne：59.99美元		

文 胖小笛儿 美编 anubis

教练辅助

教练辅助是本作最新添加的一种新手辅助模式，可以通过按下 R3/RS 键来开启或关闭。当玩家在游戏中开启教练辅助后，球员身边会出现辅助提示来告诉玩家此时此刻应该进行怎样的操作。教练辅助的加入不仅对于新手玩家来说非常的实用，玩家还可以在暂停菜单中更换辅助等级，高等级的教练辅助会进行一些进阶游戏提示，这些提示即使对于一些老玩家而言也非常有意义，玩家可以根据教练提示来改正一些自己平时操作中的不足之处。另外开启教练辅助后，球员的脚下还会出现辅助箭头以及传球和射门的力度槽提示，这个新的“教练”辅助功能确实强大。



操作列表

关于本作的操作，不少玩家可能还会习惯按照自己玩《实况足球》的按键位置重新设置一遍，但实际上如今《FIFA 16》这种 R2/RT 加速 L2/LT 紧密控制的操作方式早已成为主流，如果玩家有过其他类型体育游戏的经验，相信都会知道这种操作方式已经有了很高的普及率，而且在游戏中手感也比“实况”的 R1 加速要来的舒服不少，推荐“实况”系的玩家不妨尝试一下。不过《FIFA》系列”□/X 和○ /B 这两个键位真的很难适应，各位玩家还是继续修改吧。本作键位修改后，可以对更改的按键设置进行保存，保存后在进入游戏前可以在选边时直接更换。



基础进攻		
PS4	XOne	作用
×	A	短传
□	X	高传球/横传球
△	Y	穿越传球
○	B	射门
L1	LB	无触球小假动作（带球时）
R1	RB	接传球漏球假动作
L2	LT	护球
R2	RT	加速

进阶进攻		
PS4	XOne	作用
L1+△	LB+Y	高空穿越传球
R1+□	RB+X	弹地传球
□×2	X×2	低横传
□×3	X×3	滚地横传
L1+□	LB+□	斜角横传
L2+×	LT+A	花式传球
R1+×	RB+A	正脚背滚地传球
L2+○	LT+B	花式射门
L1+○	LB+B	高吊射门
R1+○	RB+B	精准射门
按下○后按×+方向	按下B后按A+方向	假射门
按下□后按×+方向	按下X后按A+方向	假传球
L2+R2	LT+RT	取消

防守		
PS4	XOne	作用
L1	LB	变更光标球员
右摇杆	右摇杆	手动切换球员
○	B	拦截/推拉防守
□	X	滑铲/下铲后为快速起身
○	B	解围（禁区内）
长按L2	长按LT	长按牵制
长按×	长按A	包抄
长按R1	长按RB	队友包抄
L2+R2	LT+RT	长按为跑动牵制
长按○	长按B	身体接触防守
×	A	假拦截

操作系统&技能训练详解

本文详细讲解游戏中各项操作及实用方式，并附上游戏技能训练的要点提示，虽然本作中技能训练对应的奖杯 / 成就十分容易取得，但是想要全连续获得 A 评价还是有不小的挑战，另外如果新手玩家觉得水平无法提升的话，在不断进行游戏比赛积累经验的同时，通过技能训练来磨练技术也是很不错的选择。

传球

短传

精确且具有目的性的传球可以轻松地渗透对方的防线，在没有球星能力优势的情况下，依赖团队配合来打出高效率的进攻几乎是唯一的取胜途径。较之前作《FIFA 16》在短传系统上又做出了新的调整，本作的短传传接球的失误率较之上一作明显减少，队友 AI 在接短传时的跑位也得到了提升。除去这些看不见的细微变化外，本作在短传操作上也进行了不小的修改。上一作通过 R1+× 来实现的花式传球在本作更改为了 L2+×，与上一作 L2+□的花式射门进行了统一，让整体操作变得更为简洁。同时本作新加入了 R1+× 的正脚背滚地传球动作，这个传球技巧有效的解决了游戏部分时段希望踢出大力短传却没有足够时间蓄力的弊端，让玩家可以随时踢出有力的短传。在加入了正脚背传球后，R1 按键的接传球漏人假动作变得更加实用，当玩家希望做出这个操作时，使用正脚背传球可以让皮球轻松地传到远处队友的脚下，而不用担心因为传球力度不足而产生丢球的尴尬。在游戏中斜角的短传变得更加难以被对方抢断，不管使用何种方式传球，都可以尽量通过控制球员走位来创造一些角度后再传出。

技能训练－滚地传球

铜：因为两个斜角位置的队友站位较远，在传球时如果没有蓄力的话即使方向准确皮球也无法顺利传到需要的位置，这个训练中可以灵活使用正脚背传球来加快完成速度。

银：这个训练中玩家就可以学习到正脚背传球的操作，训练中虽然有跑动的防守球员，但是他们的移动路线是固定的，所以只要耐心的等待传球时机即可轻松通过。

金：这项训练中玩家需要从移动的雪糕筒中间将球传过即可得分，连续传球后可以获得分数加成，只要注意连续传球不被中断就可以轻松刷取高分，面对防守球员的逼抢时，不要只顾对穿得分也要灵活的通过同侧传球来摆脱防守。

技能挑战：因为小球门的分布比较密集，实际上这个传球训练比看上去要难出不少，训练中可以通过花式传球或者第一时机传球来获得分数加成，不过因为可以尝试的机会有限，所以在接到皮球后即使无法快速传出，也要保证准确率才能获得高分。



技能训练－进阶滚地传球

铜：训练内容为跑动中传球以及最后射门，传球的及时程度决定获得分数的高低，另外最后的射门一定要打进才可能获得A级评价。

银：连续传球成功依旧可以获得分数的加成，训练中由于队友会在接球后迅速跑位，所以要避免连续传球给同一名队友导致移动中接球失误。

金：当玩家进入虚线区域后，系统会随机要求玩家将皮球传入小球门中，这个训练可以看做是简单的2对2进攻配合，使用第一脚传球引开防守是得分的关键，一旦成功进入虚线区域，将球传进球门的难度并不高。

技能挑战：对面防守的连续传球训练，这个练习极为接近真实比赛的情况。训练中如果被对方断到皮球则训练结束，连续的第一时间倒脚可以获得分数加成。由于这个训练没有时间限制，所以能够保证训练不被中断是获得高分关键，要保持耐心且避免高难度传球就可以到达A级评价。



直传

本作中直传的威力明显有所下降，虽然依旧非常犀利，但是对使用时机有了更高的要求。在游戏中首先玩家会感觉到使用直塞时，游戏对操作的精度有了更高的要求，因为门将AI的提升，有时直塞力度过大的话，即使前锋已经摆脱了对方的防守，但是也经常会在还没有追上传球时，皮球已经被对方的门将没收。所以在阵地进攻中，如果遇到不是特别好但又希望尝试直塞的情况，不如试试用更为精准的正脚背传球。虽然要求操作的精度有所提升，不过在防守反击中直塞的地位仍旧不可撼动，大力的传球让反击变得更为高效。在游戏中前锋跑位前增加了明显的准备动作，玩家可以看到自己的锋线球员有一个面向球门的加速动作，在这个时间选择直塞球可以有效的避免传球越位，而且这个时机下，对方的后卫也是无法做出及时的反应的。至于过顶直传，在游戏中依旧极为好用，相比横传球，过顶直传在力度上更容易控制，精准度也十分有保证，除了能够从空中直接穿透对方的防守外，操作过硬的玩家还可以使用接球的进攻球员直接进行空中挑球过人或者凌空抽射，大大增加了进攻的选择。另外在控制单一球员进行个人模式游戏时，AI队友的直塞准度是非常靠谱的，进攻时可以多多呼叫。



高吊传球＆横传球

因为本作对皮球本身的物理运算进一步加强，同时防守对抗也变得更加真实，高吊传球的实用性进一步降低，当然这里所谓的高吊传球仅限于普通的高空传球。一方面力度控制上容易出现问题，接球后球员也非常容易被抢断，所以除非遇到了近处的传球线路被完全封堵的情况或者远端有完全无人盯防的队友，在一般情况下还是尽量避免使用高吊传球。

底角横传球方面，不同的横传方式对应的使用时机也有所不同。首先在出现了正脚背传球后，□×3的地滚横传几乎失去了存在的意义，就精准度而言两者没有太大的差别，而且本作中地滚横传对按键的速度要求极高，几盘游戏打下来，疲惫的玩家在这个操作对按键的速度的严苛要求下很难正常使出。半高横传在游戏中变得更加实用，首先半高球几乎不需要考虑力度的问题，只需要在看到队友做出要球动作时将球传出即可，接球的队友在接到半高球后可以直接凌空抽射，一方面避免了在禁区内盘球造成失误，同时射门也变得更具威力。横传和提前横传的作用仍然无可替代，当熟悉游戏的操作后，通过控制传球力度可以为埋伏在禁区内的队友送上精准的助攻。游戏中切忌在准备横传球时一味跑向底角躲避防守，这样往往导致最终只能勉强进行大力横穿，这种情况下传球命中率难免有所下降，所以尽量让传球的队员向禁区方向靠近，这样才能为自己创造出更多的横传球选择。





角球与界外球

PS4	XOne	作用
□	X	角球高横传球/界外球长传
□×2	X×2	角球低横传
□×3	X×3	角球地面横传
×	A	角球短传/界外球短传
△	Y	短界外球（手动）
L1	LB	移动界外球接球队员

执行角球时通过一次传球直接攻门，是完成角球最理想的状态，不过因为本作的守门员防守时极为活跃，靠近球门方向的传球基本都会被门将直接收走，遇到高手玩家的话直接一脚长传就会被打出反击，所以在执行角球时更多的观察队友位置，有时多出一两次传球就能获得更好的射门机会。如果想要一传直接助攻的话，角球的线路可以依底角旗杆作参照物确定轨迹。不过由于本作的远射依旧非常好用，有时将球传给禁区外围埋伏的中锋直接打门才是聪明地选择。至于界外球方面，不少玩家只是将他看做了将出界的球重新扔会场内的简单动作，但实际上只要过了对方半场，界外球就可以当做一种进攻手段来使用，有时如果遇到激进的对手呼叫队员上前断球，使用长传球将皮球扔到场中的关键位置，往往就能创造出意想不到的进攻机会。



技能训练 – 高吊传球

铜：三个方向高吊传球训练非常简单，注意控制力度要不过大。

银：横跨球场的传球，这个训练中传球对员必须在触碰到皮球以后才会开始出现力量槽，因为是横跨半场的传球，直接力槽蓄满即可。

金：这个训练中玩家可以明显的看到进攻球员在要球时的动作，此时传球即可确保队友可以接到皮球并且无需担心越位。

技能挑战：连续对传的训练，这个训练同样没有时间的限制，玩家要多一些耐心，另外如果觉得皮球即将失控的话，不妨将球停在调整一些再继续传球，这样虽然得分效率会有所降低，但是比较稳妥，训练中允许停球的时间大概在五秒左右，超过这个时间就会被判定为训练结束。



技能训练 – 横传球

铜：接传中球后射门的训练，传球队员的力度保持在一格半左右就可以将球传到合适的位置。

银：角球横传射门训练，这个训练中首先角度是不需要调整的，根据训练要求的不同位置，近处时蓄力一格，远处时蓄力不要超过两格即可。

金：不同传中模式的单独训练，由于有防守球员，传球时要注意时机。

技能挑战：一分半钟时间内，在不同情况下使用任意传中方式取得进球射门，因为训练中的模拟情景是固定的，熟悉后传中效率大增，取得进球非常轻松。



控球动作

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	移动球员
右摇杆	右摇杆	花式运球
L1	LB	停球并面对球门
R2	RT	停球（带球时）
L2	LT	护球/慢速带球/牵制
L2+R2	LT+RT	面向前带球（带球移动时）
L1+R2	LB+RT	无触球大假动作（带球时）
L1+L2	LB+LT	手动护球
R2+右摇杆	RT+右摇杆	第一脚触球/推进

控球动作在游戏中是一种细节上的操作，对于很多新手玩家而言，他们往往会忽略这部分的操作。虽然控制明星球员一路突破，最后来一脚精彩射门让人觉得十分爽快，可是真正想要提升操作水平就必须要学会使用控球动作。自从《FIFA》系列"加强了对皮球的物理计算后，球员和皮球就变成了两个单独的个体，再不像过去的足球游戏那样"人球合一"，这种改变在丰富了玩家对皮球控制方式的同时，也让原本黏在脚下的皮球和球员之间变得"若即若离"十分容易遭到抢断。

在进攻方面，系列引入了移动触球的功能后，不仅让游戏变得更加真实，同时传球进攻也发生了翻天覆地的变化，因为触球系统的加入，接到传球的球员在游戏中并不是简单的接球停球，而是会根据接到球的情况作出对应的停球动作。游戏根据这个设定进而衍生出了移动触球的功能，在打法中体现为接球队员可以直接使用右摇杆将皮球按照需要的位置踢出，继而直接开始盘带形成攻击。针对有些明星球员，在接到高空传球的时候也可以使用移动触球的技巧，此时的移动触球也有更加华丽的表现。

虽然作为衔接进攻的新手段，移动触球大大加快了游戏的进攻节奏，不过相应地在加快节奏的同时，因为使用移动触球时皮球处在脱离球员控制的边缘状态，所以也十分容易被对方抢断导致失误，这时根据不同情况来保护脚下的皮球也成为了十分重要的环节。在接球的时候，如果在对方球员展开贴身逼抢的时候，再盲目地使用移动触球基本就免不了会被断球的命运。所以这时就要根据情况使用 L2/LT 的护球操作来保护脚下的皮球，尤其在本作加入了正脚背传球后，接球队友停球时的的失控感会更为明显，这时使用护球就可以稳稳地接下队友的传球了。除了在接球时，平时如果在盘带时遇到了对方的围堵，也可以通过使用护球来为自己争取找到队友接应的机会，另外要说明的是按下 L1+L2/LB+LT 的手动护球是可以通过移动左摇杆来控制护球人位置的，灵活使用的话可以在护球的同时寻找到机会反攻。

另外像是慢速带球或者盘带中停球的操作，在其他足球游戏中也是同样适用的，而且多年来这方面的操作基本都有着固定的思维。这里就不再多做赘述，不过还是要提醒新手玩家，在游戏中选择慢下来不仅可以减少失误，也能让自己看到球场上更多的机会从而多出更多选择。



花式盘球

花式盘球操作依旧 PS4 版本为基础，不同版本的使用方法相同，玩家只要对照按键位置即可。

1星级动作	
按住L2+R1（轻按）	颠球（站立不动时）
按住L1+R1	脚步假动作（站立不动时）

2星级动作	
右摇杆向右	向右假动作
右摇杆向左	向左假动作
右摇杆从前向右转动	向右侧插花
右摇杆从前向左转动	向左侧插花
右摇杆从右向前转动	从右侧逆方向插花
右摇杆从左向前转动	从左侧逆方向插花
右摇杆向右按住	往右控球
右摇杆向左按住	往左控球
R1+左摇杆向后请按	盘球后退（站立不动时）

3星级动作	
右摇杆向前再向后推动	脚后跟弹球
右摇杆向前推动三次	挑球浮空
右摇杆从后向右顺时针转动	往右360过人
右摇杆从后向左逆时针转动	往左360过人
右摇杆从左向右逆时针转动	向左假转身后向右走
右摇杆从右向左顺时针转动	向右假转身后向左走

4星级动作	
轻按右摇杆	双脚夹球跳起（站立不动时）
右摇杆向前再向后推动（高级）	脚后跟弹球
右摇杆向后再向前推动两次	脚后跟挑球
右摇杆向右再向前按住，将球挑起后再次向前推动一次	进阶脚后跟挑球
右摇杆从左向右逆时针转动	向左假转身后向右跑动
右摇杆从右向左顺时针转动	向右假转身后向左跑动
右摇杆向左后方推动两次	向左转身
右摇杆向右后方推动两次	向右转身
右摇杆向前再向左推动	停球后向左（跑动时）
右摇杆向前再向右推动	停球后向右（跑动时）
右摇杆向左按住，左摇杆向右按住	控球右切
右摇杆向右按住，左摇杆向左按住	控球左切

5星级动作	
右摇杆从右向左顺时针转动	牛尾巴
右摇杆从左向右逆时针转动	逆向牛尾巴
右摇杆向后按住	快速控球
右摇杆从后向左转动后再逆时针转向右侧	迷踪步
右摇杆从后向右转动后再逆时针转向左侧	三连牛尾巴
右摇杆向右按住后向前推	盘球中向左推动球（跑动时）
右摇杆向左按住后向前推	盘球中向右推动球（跑动时）
右摇杆向前推动两次再向后一次	后脚跟磕球向前（站立不动时）
右摇杆向前再向左推动	转身并向左旋转
右摇杆向前再向右推动	转身并向右旋转
右摇杆向左按住再向右推动	先左后右假动作（站立不动时）
右摇杆向右按住再向左推动	先右后左假动作（站立不动时）
L2+□/○然后按×+左摇杆向后拉	假动作后转身
右摇杆向后再向左推动	牛尾巴带球向左
右摇杆向后再向右推动	牛尾巴带球向右

5星级花式控球	
L2+R1（按住）	花式颠球
左摇杆向后	往后挑球过顶（球在空中时）
左摇杆向左	往左挑球过顶（球在空中时）
左摇杆向右	往右挑球过顶（球在空中时）
右摇杆顺时针或逆时针转动一圈	360° 转身
右摇杆向右再向左推动	空中牛尾巴（球在空中时）
右摇杆向左再向右推动	空中逆向牛尾巴（球在空中时）
左摇杆向前	挑起皮球准备凌空抽射
左摇杆向前推动时按下左摇杆+右摇杆按下三次	胸口顶球
右摇杆顺时针或逆时针转动一圈后右摇杆向前推动	连续360° 转身

花式带球的操作并不复杂，难点是在于如何将这些动作运用在游戏中。那么首先玩家要清楚自己做出这个动作的目的是什么，虽然游戏中的花式带球看上去种类繁多，但实际上目的都是固定的，无非就是在创造一些带球上的变相或者变速来突破防守。清楚了动作的作用后，在游戏中的使用也要有清楚的目的，比如自己这个动作做出来是否能够创造出足够的空间让自己突破。试想如果对方球员是从正面补防过来，那么这时候选择做出后脚跟弹球这种变速类的花式动作，显然不能够让自己摆脱防守。另外玩家也一定要注意，做出花式动作本身也是需要时间的，所以做动作时一定要算好提前量，不然自己带着球到了对方面前再去做动作，成功率显然要大大降低。

除了花式动作外，本作中有两种盘球技巧非常的简单实用型，这里和大家分享一下。首先是按 R2+右摇杆的推进带球，这个动作 EA 并没有算在花式带球中，但是却有着极高的使用价值，带球时轻推一次右摇杆就能够以任意方向将球踢出，实现人球分过。从边路突破的时候连续推动右摇杆可以将球推出相当远的距离，使用边路速度型球员时可以简单的摆脱防守。第二种动作是在带球中，松开所有按键之后按着 R2 并向左右任意方向推动左摇杆，这时球员就会在水平方向做出运球变向，这个动作在游戏中发动极快，而且较为隐蔽，对战中相当实用。

最后说一下本作最新加入的无触碰带球系统，这个操作游戏发售之前 EA 就做过相关宣传，可是真正到了游戏中，这个操作的实用性并不高。在带球时做出的身体假动作很难真正迷惑到对手。不过在熟悉操作后，可以通过做出假动作改变身位之后衔接其他花式盘带来突破防守。

技能训练－盘球

铜：快速带球绕过杆子就可以获得高分。

银：快速盘球要比 AI 的对手快才能拿到高分，不需要做什么动作，注意不要碰到障碍物即可。

金：一分钟按指定线路突破对方后卫防守，这里随着挑战的进行防守球员最多会增加到三人，但是左右两边的后卫只会在很小的范围内铲球，本身不会移动所以几乎可以无视，这个挑战要注意在到达需要转身的区域后减速可以节省不少时间。

技能挑战：路过黑色箭头时做花式盘带后射门即可，得分重点依旧在于进球，花式运球根据情况糊弄一下就行，因为时间并不紧张所以看准时机保证射门成功才是关键。

技能训练－进阶盘球

铜：前面问问带球过杆，最后在路障中间的空位加速带球直线冲刺即可。

银：加速带球时注意不要碰到障碍物即可，缓慢球员人形版完全不用理会。

金：花式动作加剩余机会，开始盘球过障碍的部分一定要把分数拿全，过人传球的部分只要一直往一路带就能轻松通过，省下的双人防守就要看技术了，之后的射门依旧要保持耐心。

技能挑战：带球过的时候不要失误，尤其是和人形板竞赛的部分，一定要调整好带球状态再进入，这里是一个十分重要的得分点，后面的移动障碍耐心通过后，单独面对守门员压力不大。



防守

在防守端本作有两个新增加的动作，一个是滑铲后快速起身，这个动作的加入让防守时的机动性变得更大，有些灵巧的后卫在放铲后可以通过按键快速起身，即使铲球落空也不会被进攻球员甩出太远的位置，虽然听起来只是一种简单的改进，但是在实际游戏中对防守端的影响是非常大的。另外一种新的改进是按 ×/A 键的假铲，这个动作用来吓唬玩家非常好用，尤其面对一些经验丰富的对手，这个假动作很可能导致他在盘带时做出错误的选择落入防守的全套之内。

除了两个新加入的动作外，游戏的防守方式和前作相同，控制队友包夹自己封堵传球线路适用于大部分游戏情况。一对一的防守时记得活用 L2/LT 来封堵对手的走位，遇到强过或者防守距离较近时，使用○ /B 来拉扯对方使其减速也是非常好用的技巧。



技能训练－防守

铜：完成四次铲球没有难度。

银：在对方球员带球通过黄线前将球拦下。

金：这个训练可以使用任意方式拦截，对方跑出去越远则得分越低。因为使用铲球后起身较慢推荐使用拦球。下脚时机要尽量选择在对方正面避免被强过。

技能挑战：这是个在民间俗称“逗猴”的训练，一分半时间内队友会帮助你 45 秒然后离开，这里要趁队友还在的时候尽可能多的断球成功刷取分数。防守时要在中间位置等待不要追着球跑，看到机会跑上去按○ /B 就可以断球，不过因为防守的成功率有限，所以想要获得 A 级评价难度不低。

技能训练－进阶防守

铜：简单的 2 对 2 防守，封堵多注意换人不要盲目放铲。

银：1 对 1 拦截三次就可以完成，同样不要盲目加速放铲。

金：1 对 2 的拦截难度不小，方式时要主动上抢避免对方进入禁区射门造成扣分，如果被晃过要记得使用门将出击防守。

技能挑战：因为这个训练有时间的限制，所以如果在逼抢时，对方球员有明显想要带球回头的趋势的话，就干脆放弃紧逼让他从新开始进攻避免浪费时间。

守门员

PS4	XOne	作用
○/□	X/B	踢落地球
□	X	飞身扑救
○	B	提早扑救
×	A	扔球/传球
△	Y	出击/持球时为放下皮球
R1	RB	捡起皮球
触控板	BACK	切换为守门员

以本作守门员的神勇程度而言，基本不推荐玩家手动操作门将。不过在一些特殊游戏模式中时遇到必须要控制门将时，要记得升为球场上惟二可以使用双手的队员，适时的出击永远可以占据先机，尤其当对方球员是通过速度或盘带技巧强过防线时，他来到门前势必无法将球完全控制在脚下，此时选择出击收效极佳。而应对正常的渗透进攻时，一定要和自己的后卫做好协作，放开有后卫封堵的方向将注意力集中在对方最可以直接打门的位置上，另外在对抗玩家时，大部分对手都会下意识的向球门的远角发炮，在没有摸清楚对方的习惯前可以按照这个方向扑球。



技能训练－守门员

铜：成功扑出一次得分2000，连续扑出得分翻倍，前几次是有射门方向提示的，全部扑下可以得到一万分以上，之后对方球员的点球不再提示，每次被进球扣2000分，不过最多只会扣除6000分，只要有6000分就可以轻松拿到A级评价。

银：两侧都是用手抛球注意移动人墙障碍，中圈的传球需要使用落地球传球。

金：使用右摇杆的扑救可以得2000分，飞身扑救只能根据情况获得1000左右的分数，面对两侧的射门可以尽量使用扑救赚取分数，正面的避免丢球就好。

技能挑战：最难的一个训练，因为对方球员常常射门根本不在门框范围内，扑救也无从谈起。操作时尽量保证守门员和对方球员同在一条直线，如果对方传球的话就主动出击收下皮球。面对两侧的射门时可以适当的放出远角，因为AI在射门时更倾向于射向球门的近角，这样在保护球门的同时，如果AI向远角射门也多了一个扑出皮球的机会。

射门

在不关闭辅助的情况下，本作的射门只有左右和正中三种角度，玩家在射门时不需要有太多的想法大胆射门即可。由于守门员在游戏中继续变强，有时突破了对方防线后，对面的守门员才是真正的BOSS级人物，通常在禁区范围内，如果没有通过传球来分散守门员注意力直接打门的话，射门是有很大几率会被扑出的。不过本作的远射依旧好用，明星球员在30码开外的大力射门同样能够精准的命中门框范围。而如果是从中路正面突破的话，需要注意的地方就比较多了。首先如果玩家是在快速带球的情况下进入禁区，要起脚射门就难免会做出一些必要的前置动作，虽然只是浪费很短的时间，但是已经足够游戏中出击意识极强的守门员上前阻止玩家的进攻。所以本作中在进入禁区后，如果不是十分有把握的情况下，一定要尽量减速寻找合适的射门机会。如果守门员此时选择出击的话，玩家只要轻按射门键，就能简简单单的将皮球送入球门，当然如果对操作自信的话，通过花式运球戏弄一把门将才是最过瘾的选择。



技能训练－射门

铜：控制好力度，将球全部射入即可。

银：十次凌空抽射的机会要注意控制力度。

金：力槽到一半就可以起脚，一直射球门左上角可以保证入球命中率。

技能挑战：射门打到球门角落的道具可以获得加分，几种固定的射门模式熟悉后可以轻松拿到高分。

技能训练－进阶射门

铜：吊射击中附加物品可以加分，基本第一次能从轮胎中将球射入球门即可得到A评价。

银：凌空抽射依旧建议瞄准左上角，得分高且不易被守门员扑出。

金：接头球的训练只要注意射门的角度不要碰到木板即可。

技能挑战：这个训练其实传球比射门重要，好的传球能让进球变得更加容易，另外如果获得轻松打门的机会，使用花式射门可以得到更高的分数，如果遇到感觉比较困难的模拟状况，可以直接将球踢出界外节省时间。



任意球

进攻		
PS4	XOne	作用
○	B	弧线射门
L1+○	LB+B	正脚背射门
L2	LT	调用第二名任意球手
L2+○	LT+B	第二任意球手射门
L2+×	LT+A	第二任意球手轻传
L2+□	LT+X	第二任意球手挑传
L2+○然后×	LT+B然后A	第二任意球手跑过足球
R1	RT	第三名任意球手控制

※按下R1后第三任意球手的操作与第二任意球手控制方式相同。

防守		
PS4	XOne	作用
△	Y	人墙跳起
×	A	人墙突击
L2/R2	LT/RT	人墙横移
R1	RB	人墙前移

本作的任意球仍然十分好用，30码距离内都是可以考虑选择打门的，由于在执行任意球的过程中游戏是没有辅助线来参考的，玩家必须多多练习才能熟练掌握任意球射门的角度。在使用弧线射门时，根据球员射门脚法的不同，皮球会分为内旋和外旋两种，轨迹的角度大概为15°左右，玩家可以根据射门时需要的位置来通过左摇杆调整球员朝向。力度上在禁区线附近时需要一格半力度槽，接近30码后长到两格，再远的的距离就不推荐直接射门了。

任意球的正脚背射门由于是滚地球，只有在少数情况下才有可能获得直接打门的角度，另外在操作时滚地球在射门时同样会有角度的偏转，不过这个偏转是视觉上的偏转，执行罚球时玩家在选择射门位置可以参考这个角度再进行瞄准射门。虽然直接打门的可能性不高，但是任意球的正脚背射门还是有这自身不可替代的作用，通常在执行罚球时，如果呼叫出队友配合执行战术任意球，在迷惑对方人墙的判断的同时，进行多人操作可能会导致弧线射门控制失准，但如果队友成功误导人墙跳起的话，正脚背射门就有很大几率偷袭成功。

技能训练－任意球



铜：控制力度射门即可。

银：根据人形档牌的高度选择射门方式，瞄准球门上角后守门员基本可以无视。

金：这个训练 A 级评价的重点在于时间，记清楚训练的几种任意球配合内容即可。

技能挑战：因为要将所有的箱子踢倒才能刷新出新的箱子，只有多多练习提高命中率来获得分数。

点球



PS4	XOne	作用
○	B	射门/多次按下为顿步射门
R1+○	RB+B	精准射门
L1+○	LB+B	高吊射门
左摇杆	左摇杆	守门员左右移动
右摇杆	右摇杆	守门员飞身扑救

点球的操作依旧沿袭了系列的传统，先是确实准确度后再控制点球方向进行射门。在点球时，玩家的准确值越高，射门时对皮球的控制就越强，准确值较低的情况下，点球会有极大几率打飞。确定了准确值后，如果选择射门角度是点球最关键的部分，因为实际比赛中同样没有辅助标记，玩家只能通过经验来判断自己点球时的角度。在训练模式中玩家可以进行带有辅助标记的点球训练，玩家将光标从球门正中移动到门框斜角的时间大概为三秒，到水平和竖直方向门框的时间为两秒左右，如果想要射出更精准的点球则只能通过练习来实现了。

点球时玩家一样可以通过操作来实现不同动作的变化，高吊射门可以打出弧线来创造时间差迷惑对方门将，同时球速和皮球的弧线角度也十分难以防守。顿步射门则可以通过连续的假动作来迷惑对方，同时在使用顿步动作后，点球光标的移动速度会产生一些变化，为了避免这种情况下点球飞出，所以在使用顿步假动作时要清楚自己的目的是迷惑对方门将，而不是选择刁钻的打门角度。

技能训练－点球



铜：带有辅助光标的点球练习，可以在此多多联系点球时移动角度的时机。

银：使用高吊射门将点球打入桶中的练习，由于在训练的过程中辅助光标会消失，所以推荐在有辅助时先将左右两边完成，留下中间的两个小桶则只用上下微调角度即可轻松完成。

金：使用顿步假动作将点球打在移动的靶子上，这里要注意球员开始使用顿步动作前不要移动光标，等到做出动作后再去瞄准移动的靶子，因为这个训练的时间充裕且全程有辅助光标，也十分容易完成。

技能挑战：射门时一定要瞄准最下面一层的箱子才能一次获得较高的分数，不过由于只有将所有的箱子全部打落后才会刷新，所以对命中率还是有着不小的要求，除了多多练习没有什么捷径可走。

游戏模式变动及概述

由于近年来《FIFA》系列”的游戏模式已经基本定型，很多玩家都已经十分熟悉，加之官方在推出中文版的同时，也十分注重游戏内指导讲解，所以在具体玩法不变的情况下，这里就不过多为进行赘述，只针对本作游戏模式中新的改动进行要点讲解。

女子国际杯&锦标赛

锦标赛内容依旧和系列之前相同，在《FIFA 16》的强大授权阵容下，本作的锦标赛内容丰富至极，玩家基本可以模拟进行整个世界上所有的锦标赛进行游戏。女子国际杯则是在本作加入了女子球队后新增的杯赛，这项赛制使用了和女子世界杯相同的赛制，12 支球队分成小组进行积分赛，之后选出积分靠前的八支球队进入淘汰赛，最终问鼎的球队就可以捧起赛事的奖杯。



领队职业生涯&球员职业生涯

经过系列的不断打磨与修改，游戏的职业生涯模式已经有了相当高的完成度，不过在本作中职业生涯模式依旧获得了不小的进化。首先在进入领队职业生涯后，玩家会在赛季正式开始前受邀参加季前赛，通过季前赛的赛事可以获得不错的金钱回报。同时在季前赛的比赛中不存在换人的数量限制，玩家可以将七名替补球员全部替换上场来观察球员表现。同时在季前赛的这段时间内，玩家已经需要开始着手球队阵容的打磨。在之后的赛季前交易期内 AI 会更为频繁的向玩家提出交易申请，玩家的交易要求也会收到非常真实的讨价还价的回复。除了签约交易外，游戏中的青年军变得更加重要，签下具有潜力的青年军队员可以为球队培养出未来之星。青年军队员在签约后和正选球员一样可以进行队内训练来提升能力值。在领队模式下，玩家可以根据不同的需要，最多同时安排五名球员进行专项训练，训练名额每周都会进行刷新。通过队内训练可以有效的提升队员的技巧能力，相对于已经非常成熟的明星球员，青年军将会在队内训练中获得更明显的进步。

整体上领队模式变得更接近于真实，细节上获得了不小的进化，同时在赛季中一些热门的话题也会像游戏剧情一样频繁的出现在新闻或者比赛中的解说中。在游戏开始推出官方中文版后，国内玩家游玩生涯模式本身已经减少了许多障碍，而为了服务一些新手玩家，本作中的球探和球队总裁也会向玩家提出攻多的建议来帮助玩家做出正确的选择。

相比内容丰富的领队模式，球员生涯难免显得有些“单调”，因为作为一名球员而言，玩家只需要在意自己的表现。进入生涯后球队会对玩家提出相应的要求，玩家只要照着这个方向努力即可。同时在游戏中玩家可以在球员状态槽上实时查看球员在比赛中的评价，当玩家经历自己漫长的职业生涯后，依旧可以像系列前作一般，选择以领队的身份开始新的职业生涯。

UT 模式

作为游戏摇钱树的 UT 模式依旧是游戏的主打内容，线上线下的丰富比赛模式，更加友善的操作提示，EA 对 UT 模式的每一项改进，仿佛背后都有一个“和善”的声音在呼唤玩家氪金（笑）。在现如今这个网络模式牟利横行的时代下，EA 也作出了十分正确的选择。其实 UT



模式虽然看上去内容众多，实际上这些内容却都是一些收费网游或者手游的常用套路，玩家通过不断的游戏获得游戏币(也可以进行内购)，之后抽取球员卡包获得球员。当然抽卡想要获得心仪球员的几率非常低，这时候存些钱在线上的转会市场来从别的玩家手中直接购买会更有效率。只要玩过类似抽卡机制游戏的玩家都可以很快适应，即使是对此类模式较为陌生的玩家，在系统的教学指导下也可以很快掌握游戏精髓，至于上手后要不要开启氪金之旅就看玩家自己的元气如何了。

本作中UT模式保留了前作所有的游戏模式和内容，同时进一步优化了玩家排布阵容的界面，调整阵容在游戏中变得人性化，阵容默契值的组合搭配更加一目了然。加之同样得到了简化的操作，大大节省了玩家排布阵容所需的时间。赛后处理获得的球员卡时，玩家也可以依据条件进行批量处理。转会市场检索卡片的功能也进一步提升，玩家为球员使用消耗道具的界面也同样有所优化。

线上模式

虽然玩家们在网络游玩时重心不断偏向UT模式，但是依旧有一些单纯热爱游戏本身的玩家执着于在网上选择现实中的球队与他人切磋较量。本作中的几个线上模式下，玩家可以进行锁定球员的组队多人游戏，也可以控制一支球员进行较量。随着主机网络功能的进步，玩家在游戏中和好友的互动也更加紧密，同时通过随机匹配交到新朋友的概率也大大增加，而且游戏中不少奖杯/成就和好友们一起刷取也可以达到事半功倍的效果。至于职业球会这个模式，进入以后和在线玩家的合作也是欢乐无穷。

赛事状况

玩家可以在这里查看真实足球世界中的新闻和转会消息等内容，在玩家初次进入游戏确定了自己的最爱球队后，之后就可以在这里快速查看到自己喜爱球队的咨询。当然也可以查询其他球队的动向，联赛积分和球员表现也可以查看。可以说在这个模式下玩家的游戏生活和足球生活已经得到了完美的连接，这也让《FIFA 16》这款游戏变得更加完美。不过EA官方更新球队新闻的速度就实在让人有些不敢恭维了。



奖杯攻略

PS4版

奖杯总数	49	铜杯	42	银杯	3	金杯	3	白金	1

XOne版

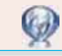
成就点数	1000点/48个

全奖杯/成就难度	8/10
全奖杯/成就所需时间	50小时以上
在线奖杯/成就	有
最少通关次数	–
有无会错过的奖杯/成就	无
奖杯/成就BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯和成就从难度上讲要远低于前作，没有了强制要求游戏操作的奖杯/成就，游戏中的奖杯/成就基本只要慢慢游戏都可以获得，不过“天下无敌”这个奖杯/成就除了要求技术外，对人品也是不小的考验，除此之外的奖杯/成就，只要玩家有一定技术获得起来并没有什么难度。另外因为游戏的联机奖杯/成就数量较多，所以在全奖杯/成就的所需时间上浮动也会比较大。不过对于体育类游戏来说，全奖杯/成就其实只是游戏的开始，UT模式的球员卡收集和线上联赛才是真正的时间杀手。另外本作的现时代和上时代游戏版本，由于现时代在网络模式上多出一些内容，所以不同版本游戏在奖杯/成就上有些许差别，不过上时代版本的独占奖杯/成就几乎没有难度，玩家在游戏过程中基本都能获得，这里仅就现时代版本为主进行说明。

推荐线路

因为涉及到了不少联机内容，PVP对战的奖杯/成就成了不小的难点，所以想要获得本作的全奖杯/成就提高自己硬实力才是关键。这里推荐玩家在进入游戏后，一定要先将游戏的训练模式通过，解锁相应奖杯/成就的同时也可以熟悉下操作。之后集中解锁现在奖杯，虽然很多奖杯/成就可以通过调整难度和修改参数来简单实现，不过如果不是退别追求速度的话，还是推荐玩家按部就班慢慢游戏，练就到扎实的操作技术后，才能在联机时面对网上的玩家有一较高下的实力。如果一些要求战胜高难度对手的奖杯/成就过不去的话，就在比赛设定中降低对方的能力值，同时将自己的能力调满即可轻松战胜。



足坛传奇

解锁条件 解锁游戏中其他所有奖杯。



不准动 15点/

解锁条件 以无触碰盘球晃过对方球员。

获得方法 只要使用游戏新加入的无触碰盘球通过一名球员的防守即可，由于没有要求是否要完全晃过对手，所以做出动作后及时只是强行用速度突破也同样可以解锁。

穿针引线 15点/

解锁条件 使用正脚背地滚传球获得一次助攻。

获得方法 使用R1+×/RB+A的操作做出正脚背地滚传球，并且获得进球助攻即可。



玩的靓 60点/

解锁条件 在对方半场连续传球十次后取得进球。

百发百中 30点/

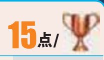
解锁条件 在一场比赛中获得100%的射门准确率(至少十次射门)。

我是大佬 15点/

解锁条件 在比赛中换下球队的明星球员(球队中评价最高的球员)。

足球是我的朋友 15点/

解锁条件 在一场比赛中取得65%以上的控球率。



公平比赛 15点/

解锁条件 在完全不犯规的情况下完成一场比赛(越位不算在内)。

绕过人墙 15点/

解锁条件 以弧线任意球射门得分。

角球专家 15点/

解锁条件 在一场比赛中，使用角球获得两次得分。



射啊! 15点/

解锁条件 除任意球以外，使用一名后卫球员射入一次远射进球(25码以外)。

获得方法 选择拥有射门能力后卫的球队，然后在比赛设置里将对方门将的能力值调低，进入游戏中将进攻设置为中后卫参与进攻，在要求的距离内起脚射门即可。



半场打气 15点

解锁条件 在一场与传奇难度的电脑比赛中，在上半场落后的情况下翻盘获胜。

获得方法 先达成半场落后的要求后，在比赛设定中将电脑的能力值参数降低，下半场就可以轻松翻盘。

天下无敌 80点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 的线上征召赛事中获得 4 场全胜。

获得方法 因为这个模式下的对手是随机分配的所以没有捷径可走，也是全奖杯 / 成就的最大障碍，除了提升自身实力外，也要强化 UT 球队的阵容强度。

投石探路 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 的FUT征召赛事中获得4场全胜。

获得方法 单人征召模式可以自定义 AI 难度，设定为简单刷取即可。

明日的传奇 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 中从转会市场购入一名球员，并在球队中首次亮相。

FUT 50 105点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 中使用一名球员为自己的球队射入个人的 50 进颗球。

你冇嘢呀? 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 的友谊赛季中胜出。

获得方法 这个可以找个线上好友合作互刷。

试用期 15点

解锁条件 从 EASFC 名单下签约一名租借球员。

盟友难寻 15点

解锁条件 从 FUT 转会市场购入一名球员，并使用他进行 10 场以上的比赛，藉此使球员忠心度增加。

臻至完美 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 中首次使用默契风格消耗品。

实力考验 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 挑战本周最佳球队并完成一场赛事。

2016 班级 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 中赢得赛季分组冠军。

获得方法 这个是可以选择单人赛季进行游戏的，所以可以对战低难度电脑刷取。

叛变 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 中更换队长。

借点灵感 ... 15点

解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 线上比赛结束后复制球队阵容。

获得方法 在 UT 模式中，线上比赛结束后会提示用△ /Y 来复制对手的阵容，按照游戏提示复制即可。

试人 15点

解锁条件 在职业生涯领队模式的一场季前赛中排上全部 7 名后备球员。

先声夺人 15点

解锁条件 在职业生涯模式中，赢取一次季前锦标赛冠军。

完成基本功 15点

解锁条件 完成全部基础训练。

得意门生 15点

解锁条件 在一个技能训练类别中，获得全部训练的 A 级评价。

以身作则 15点

解锁条件 在职业生涯模式中将强一项能力值。

自己来 15点

解锁条件 在领队职业生涯模式中操纵球员进行五次集训。

获得方法 在领队职业生涯模式中选择球员技巧训练，确定 5 名球员后手动控制完成技巧训练即可。

附加内容 15点

解锁条件 启用 FIFA 教练并进行一场完整比赛。

梦幻球队酝酿中 30点

解锁条件 在领队职业生涯模式中签入一名世界级球员（评价 80 以上的球员）。

获得方法 选择一个有钱的豪门俱乐部，开始后直接签约球员即可。

往上爬? 25点

解锁条件 在线上一对一赛季中升级（必须手动操作）。

获得方法 必须手动操作是要求玩家在不使用可以直接获取胜利的游戏道具的情况下进行游戏才可以的。

试验场 15点



解锁条件 在职业球会模式中进行一场即兴比赛。

友谊试炼 15点

解锁条件 完成线上友谊赛季。

敬请关注 15点

解锁条件 完成并胜出首场职业球会赛季比赛。

发型师 15点

解锁条件 改变线上职业球员的发型。

食爆谷 15点

解锁条件 观看 EA SPORTS 新闻影片。

职业水准 15点

解锁条件 让线上职业球员加入球会，并为球会出赛。

我们是冠军 30点

解锁条件 在线上一对一赛季中赢得分组冠军（必须手动操作）。

出得嚟行 15点

解锁条件 分享 EA SPORTS Football Club 活动。

获得方法 在主菜单界面按下右摇杆选择进入我的活动，然后选择分享即可。

预咗要还 15点

解锁条件 赠送 EA SPORTS Football Club 目录物品。

获得方法 同样在主菜单界面按下右摇杆选择进入游戏商城，购买任意一个道具送给好友即可。

全部都是我的 15点

解锁条件 购买 EA SPORTS Football Club 目录物品。

娘子军来也 15点

解锁条件 进行一场女足比赛。

新的奖杯 25点

解锁条件 赢取女足国际杯

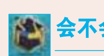
五星级表现 15点

解锁条件 在一场女足比赛中获得五个进球。

我搞定啦! 15点

解锁条件 在一场女足比赛中使用滑铲获得球权。

会不会出招? 15点



解锁条件 在一场女足比赛中使用花式射门获得进球。






MAD MAX
当前游戏版本：1.02
文 三日月
美编 心の永恒
疯狂麦克斯
WB Games
动作冒险
多机种
Mad Max
美版
2015年9月1日
本地1人
对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元

基本操作

地面操作

XOne	PS4	作用
A键	×键	（长按）互动
X键	□键	攻击/（长按）重攻击
Y键	△键	格挡/（长按）进入载具
B键	○键	开火/投掷
LB键	L1键	瞄准
LT键	L2键	跳跃
RB键	R1键	闪避
RT键	R2键	冲刺/（瞄准时）射击或投掷
LS键	L3键	（长按）位置信息
RS键	R3键	（长按）重置视角
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	手电
十字键→	十字键→	信号弹
十字键↑	十字键↑	喝水
十字键↓	十字键↓	望远镜
View键	触摸板	地图
Menu键	Options键	菜单

载具操作

XOne	PS4	作用
A键	×键	氮气加速
X键	□键	横向撞击/（长按）碾压攻击
Y键	△键	离开载具
B键	○键	发射武器
LB键	L1键	瞄准（狙击模式中）
LT键	L2键	刹车/倒车
RB键	R1键	闪避（狙击模式中）
RT键	R2键	加速/攻击（狙击模式中瞄准时）
LS键	L3键	（长按）位置信息
RS键	R3键	（长按）向后看
左摇杆	左摇杆	方向控制
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	切换武器（载具）
十字键→	十字键→	切换武器（载具）
十字键↑	十字键↑	修理载具
十字键↓	十字键↓	（长按）进入狙击模式/（双击）进入第一人称模式
View键	触摸板	地图
Menu键	Options键	菜单

生存指南

工具

望远镜（Binocular）：按十字键↓使用望远镜，可以标记敌人和敌方设施。

撬棍（Jimmy Bar）：可以用来开启一些关闭的门或是容器。（需升级购买）

手电（Flashlight）：按十字键←打开，可以在黑暗中照明

信号枪（Flare Gun）：按十字键→使用，可以将载具召唤到自己身边

资源

末世之中，要想生存，就要合理地运用资源，本作中的资源共有五种，下面分别进行一下介绍。

食物：食物会在某些拾荒点中发现，在食物附近长按×/A键进行互动会吃掉食物，恢复麦克斯一定量的生命值。

水：步行时长按十字键↑可以喝水，喝水能够恢复麦克斯的生命值，由于身处沙漠之中，水资源非常短缺，只能通过地图上某些特定地点的储水器才能获得水的补充。

燃料：驾驶载具需要消耗燃料，如果燃料耗尽就会抛锚在荒野之中，所以一定要记得随时补充燃料。在营地中必定能够取得燃料，如果燃料不足记得赶快去找。另外可以在后备箱中存放一桶燃料，以备不时之需。

弹药：游戏中共有四种弹药：霰弹枪，狙击枪弹药，弹簧刀和雷霆之枪（Thunderpoon），数量全部都非常有限，要记得节约使用。

废料：废料相当于游戏中的货币，可以用来升级车辆或为麦克斯购买装备，营地之中或者拾荒点中都能找到废料。

战斗系统

本作的战斗分为肉搏战和载具战，下面将分别进行介绍：

肉搏战

●进攻

本作的肉搏战方式与之前的《蝙蝠侠》系列”中的战斗方式相似，但也并非完全照搬，而是有自己的特色，首先，本作中不再有需要达到一定连击数才能使用的终结技，而是改为了攻击会累积狂怒槽（Fury），在集满愤怒槽后进入狂怒模式，在狂怒模式中，攻击将变得不可闪避和格挡，击杀敌人将能为自己恢复生命值，并且还会在连段最后增加终结技，造成高额伤害；第二，本作中对环境元素进行了运用，当敌人被推到墙边后会追加特别的连段，造成更高的伤害，还能更快地累积怒气槽。

●防守

与刚才提到的两部作品类似，本作中防守格挡的重要性要大于进攻，当敌人攻击时，头上会出现按键提示，此时按下△/Y键就能格挡敌人的攻击，再按下攻击键则会进行格挡，对于具有闪避或格挡能力的敌人，格挡是最为常用的攻击方式。另外，如果在攻击前的最后一刻按下格挡按键，则会触发完美格挡，此时将会有特写镜头提示玩家完美格挡成功，在后期习得相关技能后可以再完美格挡后追加使敌人气绝的格挡或者夺取敌人的武器。



●道具

道具是辅助玩家作战的手段，合理使用可以有效降低战斗的难度。本作中的道具有三种，霰弹枪、短刀和近战武器。

在战斗中按下○ /B 键或按下 LB/L1 瞄准后再按下○ /B 键可以使用霰弹枪，霰弹枪的威力巨大，只要命中就可以直接击杀一个非 boss 敌人，但是持盾的敌人可以挡下霰弹枪的攻击，要注意不要浪费弹药。由于本作“后启示录风格”的设定，弹药极为稀缺，所以霰弹枪轻易不要使用，初期时留在载具战使用性价比更高。

当敌人陷入气绝状态时，头顶会出现 ×/A 键和“SHIV PUNISHER”提示，按下对应按键则会消耗一把短刀直接杀死敌人，同样由于资源的短缺，这一招也要谨慎使用。游戏中的某些敌人也会装备短刀，杀死他们后可以夺下他们的短刀使用。

游戏中的部分敌人会装备近战武器，当被击倒时武器会掉落，此时可以捡起武器攻击其他敌人。装备武器时，攻击的威力会增强，并且无法被闪避和格挡，因此，手中常备一把近战武器是一个非常有助于在游戏中生存的良好习惯。

载具战

既然有着“疯狂麦克斯”的名号，自然少不了在荒漠之中驾车追逐的戏码。本作的载具战中有四种可使用武器，分别是鱼叉枪，霰弹枪，雷霆之枪（Thunderpoon）和安装在载具侧翼的火焰喷射器。其中鱼叉枪由于没有弹药限制，是最为常用的武器，可以用来摧毁车辆的零件，比如轮胎保险杠，包裹在车身的装甲等，还可以直接将缺乏保护的驾驶员拉出车外；霰弹枪同样可以用来破坏车辆零件，但是由于弹药限制，不常使用；雷霆之枪可以造成大量伤害，非常好用，遇到难缠的敌人一定不要吝惜；喷火器一般用来灼烧与玩家并排形式的敌人，由于要消耗燃料，一定要节约使用。

本作的载具战可以大致分为两类，在公路上追逐前方车队的追逐战和与偶遇敌人进行缠斗的遭遇战。在追逐战中，如果冲到车队正中，则会被后方的敌人撞击，所以通常选择在车队末尾游走，利用从后方和侧面的撞击攻击逐渐蚕食掉敌方车队。而在缠斗中，由于不能像肉搏战一样进行灵活的闪避与防御，所以在面对多辆车时要尽快使用大威力的武器直接轰杀所有敌人。如果弹药不足，则最好用鱼叉枪拆掉一辆敌方载具的车轮，这样敌方就会全员下车，开始相对更容易些的肉搏战了。

在载具战中还有一个有用的技巧，就是要攻击敌方车辆的弱点，比如没有防护的轮胎，货舱内的炸药桶，车门被破坏后暴露在外的驾驶员，如果能够直接命中弱点，往往可以一击就摧毁或瘫痪敌方车辆。

地图元素

威胁

敌方建筑的存在为世界和平带来了巨大的威胁，清除这些建筑才能重建和谐的世界。摧毁敌方建筑能够降低威胁度，解锁车辆的升级项目，下面介绍一下对世界和平产生了威胁的建筑。

●稻草人（SCARECROW）

稻草人本来是用来惊吓田野中的鸟，防止他们偷吃庄稼，而在这个世界中，稻草人身上不是挂着衣服，而是挂满了尸体，以此来警告人们违抗 Scrotus 的下场。稻草人可以直接用车辆撞毁，武器炸毁或用鱼叉枪拉倒，注意高级的稻草人需要高级的鱼叉枪才能摧毁。

●狙击手（SNIPERS）

狙击手会站在地图中的高塔上，一旦发现玩家就会开枪射击，注意在开枪前屏幕上会有红光一闪，此时按下闪避键可以闪开攻击。由于狙击枪瞄准镜的反光，玩家可以在远距离发现狙击手，毫不客气地用载具上携带的狙击枪先发制人是最好的选择，当然玩家也可以选择摧毁狙击手所在的高塔或者用鱼叉枪拉住狙击手并将他高高地甩向天空。



●雷区（MINEFIELD）

在完成废土任务“Dinki-Di”后玩家可以选择车辆“Chum’s Buggy”出击，当来到雷区后，车上的狗会吠叫，根据狗的面朝方向可以判断出地雷所在的方向，距离足够近时就能够看到地雷了，此时下车上前长按 ×/A 键拆除地雷即可。

●护航车队（CONVOY）

游戏中有按照固定路线巡航的车队，摧毁车队中的目标车辆可以降低威胁度。由于车队看到玩家后不会停下，而是会继续前进，所以玩家只要跟在车队后方，一辆接一辆地消灭敌人就能轻松完成任务了，切忌冲到车队中间，陷入被围攻的局面。

●营地（CAMP）

营地是敌人的据点，攻占之后能够源源不断地为玩家提供废料。

◆任务目标

营地共有四种主要目标，每个营地只会有一种，它们是：

Oil Pump：需要玩家炸毁营地中的油井；

Transfer Tank：需要玩家炸毁营地中所有储存的资源；

Top Dog：需要玩家击杀营地中的首领 boss；

Stank Gum：需要玩家杀死营地中所有的敌人。

另外还有一些额外目标，比如寻找历史遗物（HISTORY RELICS），破坏 Scrotus 标记（SCROTUS INSIGNIAS），掠夺废料（SCRAPS）等。

◆防御设施

营地中还存在着一些需要注意的防御设施，下面简单介绍一下：

狙击手：和营地外的狙击手没有什么区别，会对玩家进行射击。

防御塔：会发射炮弹，炮弹落下前会在地面上有标记表明落点，小心躲开，之后快速摧毁掉。

喷火器：在营地门口放置玩家进入，需要摧毁掉为喷火器供油的管道，之后才能进入营地。

战嚎者（War Crier）：在营地中悬挂的敌人，在发现玩家后会开始嚎叫，一段时间后会增加营地防御设施和营地内敌人的攻击频率，最好在看到后立刻开枪杀死。

TIPS 玩家的载具如果从过高的高度落下的话会受到不小的损伤，在空中氮气加速可以减少伤害。

随机事件

地图中分布着一些随机事件，在地图上以紫色叹号标记，随机事件共有四种，在右下角的标记会指示事件的种类。

重要信息：右下角显示字母“i”，会给出附近区域的信息，比如附近营地的首领弱点，营地中的隐藏物品等等，进攻营地前最好去附近了解一下情报。

游民事件：右下角带有“手”的标志，与游民互动会和他一起拾取废料，之后获得50废料奖励。

战利品事件：右下角带有“齿轮“标志，对话后获得任务，前往任务地点杀死敌人后可以捡取废料。

传奇事件：右下角带有“五角星“标志，对话后获得任务，地图上出现大量新的任务地点，完成全部任务后获得一个Griffa标记。

死亡赛车（DEATHRUN）

死亡赛车是在废土举办的赛车比赛，参赛的车辆都被安装了定时炸弹，如果没有按时完赛就会爆炸。每场比赛都规定了参赛的车辆，赢得比赛后将会得到对应车辆的奖杯，获得驾驶该车辆的许可，如果低于规定时间，还能获得一个用来升级技能的Griffa标记。另外赢得比赛后的赛事地点还将为玩家不限量提供汽油。

死亡赛车包含四种比赛模式，下面将做具体介绍：

油桶撞击赛（Barrel Bash）：超越所有对手在计时结束前到达终点，注意必须撞击路上相当于检查点的油桶，否则计为失败。

计时炸弹赛（Time Bomb）：在时间耗尽前到达终点。

自由赛（Scatter）：自选路线，第一个到达终点。

个人计时赛（Opus War）：驾驶自己组装的车辆进行计时赛，挑战全球玩家。

其他元素

●风暴（STORM）

风暴并不会在地图上标出，而是会随机发生，当风暴来临前，系统会提示玩家，此时快速移动将无法使用，玩家最好立刻找到要塞或被占领的营地躲避风暴，否则就要面对风暴中不断落下的雷电，当然在风暴中冒险也是有收益的，只会在风暴中出现的补给箱会为玩家提供大量零件。

●热气球（VANTAGE OUTPOST）

热气球类似于《刺客信条》系列”中的鸟瞰点，玩家在热气球上可以用望远镜看到周围的重要地点并将它们标记在地图上，有的热气球需要完成一些简单的解谜比如装填燃料才能升空。

●拾荒点（SCAVENGING LOCATION）

拾荒点中可以拾取到废料，要塞升级所需的组件和历史遗物三种物品，通常要先杀死盘踞在拾荒点内的敌人才能拾取战利品。

●漫游者（WANDERER）

漫游者以一个水滴的标志标记在地图上，只有在距离较近时才能发现他们，他们会向玩家要水喝，把水给他们可以获取情报

●废料运输车（SCRAPULANCE）

有时敌人会驾驶运载废料的运输车经过，摧毁车辆或者抢走都可以获得大量废料。

传奇等级（LEGEND RANK）与挑战（CHALLENGE）

传奇等级需要完成挑战来提高，更高的传奇等级将解锁麦克斯的装备，同时每完成一个挑战可以获得一个Griffa标记，在地图上找到Griffa后与他对话，可以消耗Griffa标记为麦克斯升级能力（Abilities）。挑战的内容基本涵盖了游戏中的各种内容，因为大多都比较简单，玩家可以不必刻意去完成，只要正常游戏，就能解锁到最高等级。

由于篇幅关系全挑战的完成方法只能放到下一期的研究部分，希望各位读者谅解。

能力（ABILITIES）

名称	效果
持久力（Longevity）	提高麦克斯的生命值上限
新陈代谢（Metabolism）	提高食物对麦克斯的恢复效果
判断力（Judgement）	提高一个传奇等级
精华 （Essence）	麦克斯可以从储水设施中获得更多水
意志力（Volition）	麦克斯可以从战利品中获得更多废料
适应力（Adaption）	降低麦克斯驾驶载具时的油耗
协调（Attunement）	提高麦克斯使用近战武器时的伤害
通灵（Channeling）	延长狂怒模式的持续时间
军需官（Munition）	麦克斯可以从战利品中获得更多弹药
直觉（Intuition）	提高麦克斯使用的近战武器的耐久度

升级部分

本作中的升级部分很多，既有麦克斯的技能升级，还有车辆的升级，下面都将一一进行介绍。

装备

游戏中可以花费废料升级麦克斯的装备，提高传奇等级（Legendary Rank）能够解锁更高等级的升级。下表给出所有升级项目。

装备升级

升级项目	效果
拳套	提升攻击力
服装	提升防御力
腕甲	提升失败的格挡的减伤效果，同时提升格挡伤害。
子弹带	提升弹药携带量
头部装饰	改变外观，没有效果
霰弹枪	增加枪管数量，提升攻击伤害

技能

肉搏战中的各种技能同样需要花费废料升级，并需要传奇等级解锁更高级的升级项目，下表将列出技能的效果。



TIPS 挑战中比较难的一个的是Unbeatable，挑战要求玩家不受伤连续击倒15个敌人，其实这个挑战并不需要玩家在一场战斗中达成条件，只需累计即可，这个挑战会在玩家击倒15个敌人然后受伤后显示完成。



技能名称

名称	效果	操作方式
终结技（CHAIN FINISHER）	在连击最后追加强力终结技	至少两次连击后长按□/X
武器格挡（WEAPON PARRY）	可以徒手格挡武器	–
铁山靠（SHOULDER CHARGE）	冲向敌人，撞击使敌人后退	同时按住R2/RT+□/X，并将摇杆推向敌人方向
内脏射击（GUT SHOT）	击杀近距离的非boss敌人	近距离时按○/B
擒拿手（LIMB BREAKING COUNTER）	格挡时造成高额伤害并使敌人气绝	完美格挡后按□/X
狂怒处决（FURY GROUND EXECUTION）	在愤怒模式中快速处决敌人	愤怒模式中，击倒敌人后按下×/A
墙壁终结（WALL FINISHER）	对被推到墙上的敌人发动终结技	当目标被推到墙上时长按□/X
空手入白刃（REVERSAL）	完美格挡后夺取敌人武器	完美格挡后按□/X
近战武器处决（MELEE WEAPON EXECUTION）	使用近战武器处决倒地的敌人（不会直接损坏武器）	敌人倒地后按×/A
墙壁弹簧刀处决（WALL SHIV EXECUTION）	对被推到墙上的敌人使用弹簧刀处决	对被推到墙上的敌人按×/A
弹簧刀挣脱（SHIV GRAPPLE ESCAPE）	用弹簧刀快速挣脱敌人	被敌人抱住时按×/A
碎盾（SHIELD SHATTER）	击碎敌人的盾牌	攻击一次持盾敌人，待出现按键提示后按×/A
大师级空手入白刃·近战武器（MASTER MELEE REVERSAL）	非完美格挡可以抢夺近战武器	格挡后按×/A
大师级空手入白刃·弹簧刀（MASTER SHIV REVERSAL）	非完美格挡可以抢夺弹簧刀	格挡后按×/A

车库

载具战是本作非常重要的组成部分，因此车辆升级自然也有着重要的地位。游戏中车辆升级需要消耗废料，而要解锁更高等级的升级需要降低区域的威胁度，摧毁上文提到的威胁度相关的建筑能够降低威胁度，有些部件还需要完成主线或废土任务解锁。

除了普通车辆外，还有大天使（Archangels），但其实大天使只不过是使用特定配件组装的车辆，在性能上与普通车辆无异，如果不是任务指定或者需要完成挑战，可以无视，完全按照自己的喜好升级车辆。

车辆升级

升级名称	作用	升级效果
撞角（RAMMING GRILL）	冲撞敌人造成伤害	提升冲撞力量，减少车头受到的撞击伤害，但会降低加速度和操控性
护甲（ARMOR）	–	减少受到的撞击、环境和爆炸伤害，但会降低加速度和操控性
引擎（ENGINE）	–	提升加速度，降低操控性
排气管（EXHAUST）	–	提升最高速度
轮胎（TIRES）	–	提升轮胎的牵引力
悬挂系统（SUSPENSION）	–	提升底盘高度，增加对底盘的保护
氮气加速（BOOST）	获得氮气加速功能	提升氮气加速效果，增加氮气加速的充能数
轮圈（RIMS）	与敌方车辆发生侧翼接触时能够造成摩擦伤害	提高伤害效果
车体尖刺（BOARDER SPIKES）	在车体上增加尖刺阻止敌人爬上车辆	增加尖刺的覆盖面积，使敌人更难爬上车辆
狙击枪（SNIPER RIFLE）	获得狙击枪，长按十字键↓进入狙击模式，可以远距离射杀敌人或摧毁脆弱的设施（如油桶）	提升弹夹容量，降低装填时间
鱼叉枪（HARPOON）	勾住敌人、载具、物品或建筑	降低装填时间，可以用来破坏更坚固的设施或车辆的组件
雷霆之枪（THUNDERPOON）	发射出去攻击敌人，造成爆炸伤害	降低装填时间，提高伤害
喷火器（SIDE BURNERS）	从载具两侧喷出火焰灼烧敌人，需要消耗燃料	增加喷射器的数量，造成更高伤害
修理速度（REPAIR SPEED）	–	加快修理速度
车身（CAR BODY）	可更换车身，不同车身没有属性区别，某些大天使要求特定车身	–
颜色（BODY COLOR）	装饰作用，某些大天使要求特定颜色，需要杀死营地首领（TOP DOG）获得	–
装饰图案（DECALS）	装饰作用	–
引擎盖装饰物（HOOD ORNAMENT）	装饰作用，会提升少量的属性，某些大天使要求特定的装饰物，需要摧毁护航车队（CONVOY）获得	–

要塞（STRONGHOLD）

在要塞中建造设施可以为玩家带来各种便利，要塞设施所需要的零件可以在地图中的营地或拾荒点找到，站在要塞中未达到建造要求的升级设施前，长按×/A与设施互动可以将零件位置标注在地图上，另外还有一些设施需要完成废土任务获取。比较特殊的设施是STOCKPILE，要建造它不需要零件，只要花费废料就可以了。达成建造条件后，走到设施前长按×/A互动可以建造设施。

要塞设施

设施名称	作用
狗（DOG AND BUGGY）	可以选择用来侦测地雷的CHUM'S BUGGY
储水罐（WATER STORAGE）	进入要塞后自动补满水罐
蛆虫培养槽（MAGGOT FARM）	进入要塞后自动补满生命值
武器库（ARMORY）	进入要塞后自动补满弹药
油井（OIL WELL）	进入要塞后自动为载具补满燃料
废料收集队（SCRAP CREW）	在游戏关闭后仍然为玩家收集废料，需要网络连线
清理队（CLEANUP CREW）	当玩家在要塞的首领控制范围内击毁敌方车辆时，将自动收集掉落的废料
勘察队（SURVEY CREW）	要塞首领控制范围内的所有拾荒点将显示在地图上
废料堆（STOCKPILE）	升级要塞（仅改变外观，没有实际作用）



TIPS 在游戏里玩家会找到这样一个收集品，这个收集品是当年电影的海报，麦克斯还会吐槽说这到底是什么。

主线流程

本作的主线流程较短，总共只有15个主线任务。但是部分主线任务需要玩家先完成一些前置条件才会开启，例如升级要塞一定次数或者购买载具的某些升级，后者的具体要求会显示在左上角的任务说明或者系统会标出相对应的升级项目。部分主线难度之间会有较大的区别，玩家提前完成一定量的支线任务或者升级好装备和载具能让主线轻松不少。

FERAL MAN

●剧情

末日的废土一如既往的充满着暴力和死亡，麦克斯（Max）一如既往地驾驶着他的爱车Interceptor漫无目的地在废土上奔驰。虽然麦克斯已经身经百战，但很显然废土并不是一个可以掉以轻心的地方。在寻找汽油补充的时候，麦克斯被一群暴徒袭击了，寡不敌众的麦克斯被抢去了一切：爱车、皮夹克、双管霰弹枪、家人的照片。回过神来的麦克斯追上了暴徒们的车队，并和对方的首领Scrotus交上了一次手，并成功用电锯对他造成了致命伤。然而Scrotus显然也不是什么等闲之辈，身受重伤的他依然设法把麦克斯扔下车去。麦克斯和Scrotus的狗，这对奇怪的组合就这样被遗留在这片荒漠上。

●流程要点



1.首先理所当然是本作的教学关。水（Water）和食物（Food）可以补充血量，前者可以通过汲水点补充并储存起来以待需要时再使用，而后者则是立即生效。废料（Scrap）则相当于本作的金钱。

2.本作的战斗部分和同门师兄弟“《蝙蝠侠》系列”一脉相传，不过格挡时机直接显示了出来，完美格挡（Perfect Parry）不光可以对敌人造成巨大伤害，还可以让敌人直接进入眩晕状态。

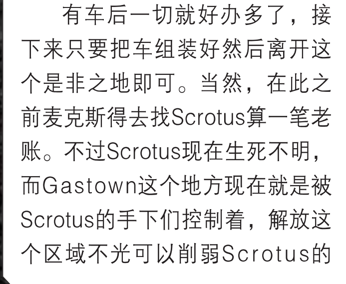
3.和原作世界观一样，本作的车辆无一不例外都是马力强横的肌肉车，轰鸣的引擎声配合沙尘滚滚的效果，让人有种“舍我其谁”的霸气感。但霸气归霸气，玩家得习惯一下这种驾驶手感。本作的车辆无论加速还是全速都很快，总的来说就是转弯时得提前减速，平时尽量不要全速狂奔，要不然减速时很容易会使车辆失速从而失去控制。本作的车辆都不太耐撞，驾驶还是小心为妙。

MAGNUM OPUS

●剧情

要想在废土上生存，最重要的是什么？答案有很多，但对于《疯狂麦克斯》的世界来说，最重要的无疑是车。在奇怪的机械师Chumbucket的帮助下，麦克斯来到了他的藏身点并见到了他呕心沥血的杰作：MAGNUM OPUS。这个号称废土上生存能力最强大的车辆暂时就只有个框架和引擎，而要完成这个杰作，Chumbucket需要麦克斯的帮助，而现在的麦克斯也需要Chumbucket的帮助。在Chumbucket的建议下，麦克斯决定先为MAGNUM OPUS找一个车壳。

●流程要点



1. 车没汽油就走不了，现实如此，游戏里也如此。不过随着游戏进程和要塞的发展，本作基本不会出现走到半路没油这种窘况。玩家的车上可以保存一罐汽油，笔者也建议自己的车上常备一罐，这倒不是为了加油，而是为了不防之需。本作的汽油用处颇多，除了帮车加油之外，还可以用以启动热气球（Ballon）和充当爆炸物来炸开障碍。

2. 在墓场（Graveyard）的流程中，并不会有敌人出现，玩家只要一路前进即可，捡到手电后别忘了按十字键←来开启。

3. 选择车壳只要选一个顺眼的即可，性能并没有区别，而且其余的车壳玩家会在今后的探索过程中获得。

4. 和Buzzard们战斗过后立即离开原地，敌人的燃烧弹很快就会接踵而来，右方有一条梯子可以回到入口，赶紧上车逃走吧。

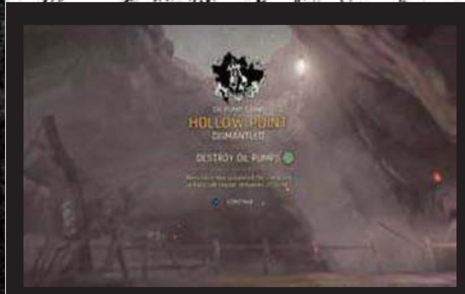
5. 逃走的途中玩家会遇到敌方车辆的阻扰，利用手中的枪射击车后背后的油缸即可轻松解决，这也是游戏初期子弹的主要用途。

RIGHTEOUS WORK

●剧情

有车后一切就好办多了，接下来只要把车组装好然后离开这个是非之地即可。当然，在此之前麦克斯得去找Scrotus算一笔老账。不过Scrotus现在生死不明，而Gastown这个地方现在就是被Scrotus的手下们控制着，解放这个区域不光可以削弱Scrotus的势力，还可以获得当地居民的信任从而更容易地完善MAGNUM OPUS。俗话说得好，千里之行始于足下，在Chumbucket和新装备鱼叉枪（Harpoon）的帮助下，麦克斯踏上了扫清Scrotus势力这漫长征程的第一步。

●流程要点



1. 地图上遍布着大大小小的营地（Camp），营地任务比较单一，不是炸毁油井就是全歼敌人。但在直接冲进去大干一场之前，玩家首先要面对的是外围的防

TIPS 在游戏中充当重要角色的MAGNUM OPUS中文意思是“巨著”，从这台车的可塑性和性能来看，名副其实。



面，和他们对话就能获得攻陷营地的一些提示（一般都是些能直接绕过外围防御的捷径），善加利用能让营地攻略之旅更为轻松。

3. 在营地里玩家会第一次遇到战嚎者"War Crier"（如果玩家有看过最新那部电影的话，肯定会对这货有印象）。放任他不管一段时间后其附近的敌人会获得加强效果，攻击力、攻击频率和血量都会大幅度增加。嫌麻烦的玩家可以开战前用枪把他一枪射爆，或者全灭敌人后再料理他。顺便一提，全灭其他敌人后这货会开始求饶，颇为喜感，语言过关的玩家不妨留意一下。

御。防御主要分成三种，分别为瞭望塔、防御塔和喷火器。瞭望塔配置了狙击手，玩家既可以选择远远地利用狙击枪消灭（获得狙击枪之后，有弹药限制），也可以直接用车辆撞倒或者用鱼叉枪拉倒。防御塔和前者类似，只不过其攻击针对的是玩家的车辆（前者是针对玩家），第三种最为简单，直接用鱼叉枪把放置在其周围的油缸扯下来即可。

2. 外围防御比较麻烦的一点是如果玩家在一段时间内没有把他们全歼的话，他们会获得加强，加强后攻击力和攻击范围都会提高。以前利用望远镜确定好防御措施位置然后靠近后一口气消灭是个不错的选择。突破外围防御另一个比较简单的方法就是寻找地图上名为"INTEL ENCOUNTER"的NPC，他们一般都会分布在各大营地的外

4. 接下来的流程中玩家需要先升级氮气加速（Nitro boost），氮气加速除了能加速之外（这不废话吗），利用氮气加速的加速效果朝敌人的车辆撞击还可以对其造成巨大的伤害。

5. 神秘旅人Griffa担任着本作的升级点，玩家需要通过完成形形色色的挑战（可通过菜单中的"Legend"项目查看）来获得点数，具体可参考后文的挑战部分。

INTO MADNESS

●剧情

千里之行才刚刚走了那么一步，Chumbucket的根据地就被Scrotus的手下Stank Gum一窝端了。这下麦克斯需要找一个新的根据地，Chumbucket建议先去一个叫Jeet的当地人所建造的要塞。Jeet不是什么好人，但是他和麦克斯还是有点共同点的，那就是他们都恨不得Scrotus一伙全都死光。

●流程要点



1. 要塞系统在本作中扮演着颇为重要的角色，成长后的要塞能给玩家的游戏带来很大的便利。而要塞要想成长除了靠钱（Scrap），玩家还需要收集相应工具的零件，零件可以通过搜刮地图的敌人营地或者搜刮点（Scavenging Location）来获得。

2. 部分工具的获得则是要完成支线任务，本作的支线任务大多都是由每个据点的头领提供给玩家，完成这些任务可以解锁一些工具（例如完成Jeet系列的支线任务可以解锁武器库（Armory），支线任务可参考后文。

A WASTELAND CLASSIC

●剧情

ARCANGLE，这种车型就和它的意思"大天使"一样，它蕴含着强大的力量，但组装它需要特定的零件和车身。不过对于麦克斯来说，只要告诉他方法就行了，之后的事只要交给双拳就可以了。

●流程要点

1. 玩家在本作能组装的第一个"大天使"车型就是"the Jack"，要组装它玩家首先要找到其对应的车壳（Shovelface），找到车壳后靠近按住 × 键/A键发射信号弹叫人过来回收就行。



2. 接下来的升级需要300大元，玩家可以提前准备好，之后的流程中玩家会来到本作的第二个要塞：Gutgash's Stronghold。

A PIECE TOUGHER

●剧情

要想进入Gas Town，必须得先穿越Dead Barrens。Gutgash表示这原本是一件很容易的事，直到Scrotus一伙来到这里为止。现在Scrotus在两个区域的必经之路上建造了名为"JAW"的据点，这个据点守卫森严，光靠麦克斯现在的装备完全不可能突破过去。麦克斯需要强化一下自己的鱼叉枪的钩爪部分才能摧毁JAW那扇大铁门，而这个关键部件"Talon"现在是由一个叫"Dim Rim"的车队首领持有着。

●流程要点

1. 车队（Convey）是本作的支线之一，一般由一台运油车和几台护卫车组成，他们会沿着一条固定的路线形势（地图上以红色虚线表示），玩家只需要把运油车干掉即可。运油车本身并没有多少攻击手段，但是如果玩家像对付其他杂兵那样直接用枪往油缸射的话，运油车会在血量下降到一定程度的时候开始"屁股放火"，如果玩家行驶在其后方后受到巨大伤害，所以要不就小心不要行驶在其后方，要不就老老实实撞烂它。

2. 摧毁车队除了能降低该地区的威胁度之外，玩家还可以获得一个叫"立标"（Hood Ornament）的道具，这个同时也是本作的收集品之一，这个同时也是本作的收集要素之一。



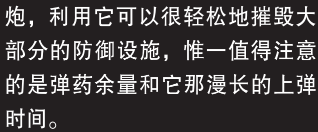
TIPS | 游戏中很多重要角色的名字都有其特别含义，Hope和Glory的名字不言而喻，就是希望与荣耀。

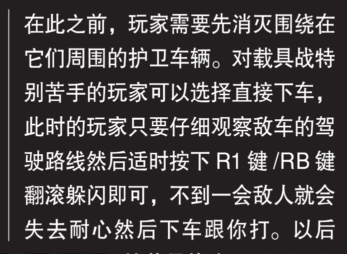
BLACK MAGIC + SMOKE RISES

●剧情

在新装备的帮助下，麦克斯突破了JAW的防守并利用鱼叉枪摧毁了那扇大铁门并来到了Dead Barrens地区。在前往Dead Barrens地区领主Pink Eye的要塞途中，麦克斯和Stank Gum再次打了个照面。此时的他们正在试图摧毁Pink Eye的要塞。为了报之前摧毁Chumbucket要塞的一箭之仇，麦克斯向他们伸出了援手。在战斗的途中，麦克斯和Hope，那位曾在Gutgash's Stronghold有过一面之缘的奴隶再次见面了，此时的她貌似已经变成了Stank Gum的专属奴隶。

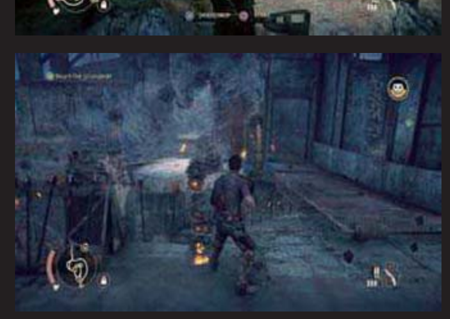
●流程要点





1. 突破JAW的过程并不难，在新装备雷霆之枪（Thunderpoon）的帮助下，外围的敌人车辆和防御设施都能较简单地击破。雷霆之枪类似于现实中的反坦克火箭炮，利用它可以很轻松地摧毁大部分的防御设施，惟一值得注意的是弹药余量和它那漫长的上弹时间。

2.Pink Eye's Stronghold外围的战斗中，玩家需要消灭Stank Gum的攻城武器Catapult。不过在此之前，玩家需要先消灭围绕在它们周围的护卫车辆。对载具战特别苦手的玩家可以选择直接下车，此时的玩家只要仔细观察敌车的驾驶路线然后适时按下R1键/RB键翻滚躲闪即可，不到一会敌人就会失去耐心然后下车跟你打。以后的载具战也可以利用这点，不过对部分敌车和车队战无效。



3.Catapult的对付方法很简单，只要利用鱼叉枪把车的后盖拉下来然后补一枪就可以。

4. 玩家还需要进入要塞内部，在里面玩家需要通过关闭阀门来通过火焰障碍，中途还会需要投掷雷霆之枪到对面开关以放下吊桥。当然中途会不断有敌人来阻扰玩家，轻松解决即可。

DANCE WITH DEATH

●剧情

麦克斯对于MAGNUM OPUS的最大不满可能就是它的引擎了，V6引擎虽然性能不错，但和麦克斯之前爱车上的V8引擎相比，依然存在着相当大的区别。在Gastown地区有且只有那么一个V8，它被安置在一台被称为“Big Chief”的车上，而这台车正是当地一项赛车项目的奖品。不过要想报名可不容易，赛事承办人Outcrier向麦克斯提出了一个条件：帮他找点小灯泡。话说不就找点小灯泡，能有多难呢。

●流程要点



1. 在正式踏上“找灯泡”之旅之前，笔者建议玩家先把麦克斯的装备和能力升上去，因为接下来流程的战斗部分和之前流程相比，难度提高了不少。

2. 目的地Underdune位于大地图上右上角的“THE DUNE”地区，这个地区比较特殊，因为这地图几乎什么都没有，除了几个搜刮点之外就是广阔的沙漠。

3. 探索Underdune的前半部分比较简单，毕竟没有什么战斗，玩家只需要小心驾驶即可。

4. 灯泡店里玩家会遭遇一场恶战，场景黑暗而且敌人数量众多。打开手电（十字键←）能提高一点能见度，小心不要被敌人包围了。



5. 接下来的逃跑就比较简单了，前半部分室内的驾驶部分尽量以稳为主，速度倒是相对减慢一些。室外就好办多了，毕竟这个地区就是一片大沙漠，踩住油门拼命逃吧！

FUMEHEAD'S DEBT

●剧情

虽然过程有点惊险，但是麦克斯还是如愿获得了参加Gastown的赛车比赛。不过麦克斯现在还需要一个站在他车后帮他“排忧解难”的战士，虽然Chumbucket修车技术一流，但战斗技术堪忧。由于参加太晚，战士早就被别人挑光了，Outcrier建议他去找另一个赛事承办人Crow Dazzle。在那里麦克斯找到了战士Tenderloin，不过要带走她可不是什么容易的事。

●流程要点

1. 和之前的车队类似，Top Dog同样是本作的支线之一，击败他们可以获得相应的汽车涂装。Top Dog一共有6个，对付方法大同小异：利用翻滚回避后攻击，攻击一定次数后退然后继续专心回避，重复以上流程最后按下×键/A键发动处决技解决他即可，利用武器攻击可以对其造成不俗的伤害。部分Top Dog战的场景中还有各种道具，例如油桶或者喷火器，善加利用可以让战斗轻松不少。后期的一些Top Dog战中还会有杂兵和War Crier，前者还好说，后者必须提前消灭。

2. 组装Speed Demon的过程和之前组装The Jack类似，进入Archangel界面按图索骥即可。

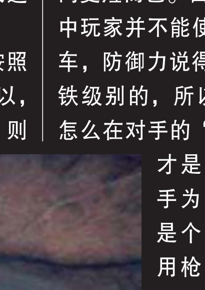
3.Death Run是本作的支线之一，玩家需要从数台指定车辆中选择一辆来进行赛事，赛事类型分为Scatter Run、Barrel Dash和Time Bomb，最后一种是Opus Wars是单纯的在线部分，暂时可以忽略。和其他同类游戏的赛车比赛不同，本作的赛车大



TIPS 而机械师Chumbucket直译过来就是鱼饵桶，当然对于大部分欧美玩家来说这个名字只会让他们想起《海绵宝宝》里蟹堡王餐厅对面的海之霸，海之霸原名正就是Chumbucket。

多都是点对点的比赛而且赛道并不会在地图上显示（除了终点），不过赛道都涂上了红色的涂料（或者是鲜血？），沿着这条红色大道一路往前开就行。

4.Scatter Run 不需要按照赛道跑，只要跑到终点就可以，路线自己选。Barrel Dash 则需要通过“检查点”，注意不要离开赛道太远。Time Bomb 和 Scatter Run 类似，只不过是时间更短而已。由于在 Death Run 中玩家并不能使用自己组装的赛车，防御力说得难听一点就是废铁级别的，所以比起到达终点，怎么在对手的“夹击”下活下来才是最重要的。先下手为强把对手先干掉是个不错的选择（利用枪直接瞄准敌车油缸）。本次流程需要玩家完成的赛事是 Barrel Dash，老老实实沿着赛道跑吧。



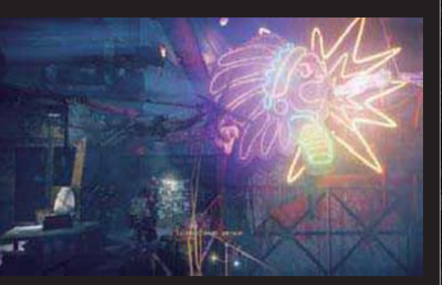
IMMORTAL ENEMY

●剧情

在招募了 Tenderloin 后，麦克斯终于可以参加比赛了。虽然车上绑上了一个定时炸弹，而却以寡敌众，但凭着自身出色的驾驶技术和 Tenderloin 的帮助下，麦克斯击败了赛事前任冠军Stank Gum。不过就在麦克斯想拿到 Big Chief，然后拍拍屁股走人之时，竟然和本以为早已死去的 Scrotus 重逢了。脑袋明明都被电锯锯开了都不死，看来 Scrotus 还真是深得他老爸 Immortal Joe 的真传啊，难道这货真的是不死之身（IMMORTAL）吗?

●流程要点

1. 在比赛前请尽量把自己的 MAGNUM OPUS 升级，特别是防御力和加速度，这会让你接下来的流程轻松不少。

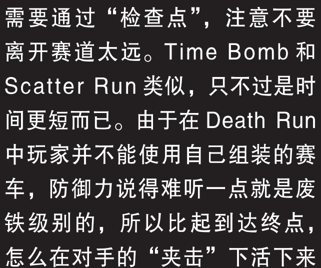


2. 和 Stank Gum 的载具战有时间限制，不过时间限制挺长的，几乎可以忽略无视，玩家需要考虑的仅仅只有存活和击败 Stank Gum 而已。杂兵的数量是无限的，而且赛道上的陷阱和障碍不少，Stank Gum 的手下还会不停从赛道旁想法设法妨碍玩家。不过由于玩家手上的 Thunderpoon 是无限的，而且 Tenderloin 的上弹速度可比 Chumbucket 快多了，杂兵提前清光即可，陷阱才是玩家真正需要小心的。

3. 如果玩家的爱车破损过于严重的话，可以考虑驶进“维修点”（外观就是一排洒水器）。赛道上的维修点一共有两个，分别是第一个分岔路的右边和第三个分岔路的左边，顺便一提，第二个分岔路的左边可以躲开陷阱。

4.Stank Gum 的攻击并不凶猛，前半阶段的他会不停往其正后方扔炸弹，远离其正后方或者躲开炸弹即可。后半阶段他会开始往车的两旁喷火，这个应付起来更为简单，只要不要在他两边行驶即可。玩家只要紧咬其六点钟方向然后不停用雷霆之枪攻击他即可，Stank Gum 的车速度还挺快的，不过由于不是竞速，所以玩家还是尽量开稳一点吧。







5. 和 Tenderloin 的战斗没什么好说，本质上来说她就是杂兵的强化版而已，看准其攻击的类型然后作出正确的应对就可以。红色标志出现就躲闪，否则则看准时机格挡，对于现在的玩家来说并不是什么难缠的对手。

6. 和 Scrotus 的第一战大概是本作最有技术含量的战斗了。他的大部分攻击都大开大合，和 Top Dog 类似，回避后攻击即可，需要留意的是他的攻击有时候是二段式的，所以玩家的回避需要更有耐心一些。HP 下降到一定程度后玩家对 Scrotus 将不再有效，此时玩家需要引诱其发动冲刺攻击，并让其撞到分布在场景四周的油桶上，之后只要重复上诉流程即可。利用四周的杂兵积累爆怒槽然后发动暴怒攻击或者利用武器依然可以对 BOSS 造成不俗的伤害。

7. 和 Scrotus 的第二战更为简单，参照第一战的打法即可，由于这回并不需要利用油桶，所以第二战就显得更加简单粗暴了。

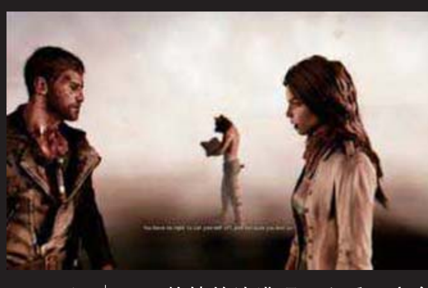
THE BIG CHIEF

●剧情

历史是如此惊人的相似，Scrotus 再次被麦克斯逼上了绝路，却在最后关头还是逃过一劫，被暗箭射伤的麦克斯被 Scrotus 扔下了深渊。这回救麦克斯一命的人不再是 Chumbucket，而是之前有过几面之缘的奴隶 Hope。在地下医生 Abdominous 的帮助下，麦克斯再一次活了过来。大难不死之后麦克斯的目标依然不变，还是 Big Chief 上的 V8 引擎。不过这次不用再去赛车了，麦克斯决定去用拳头把自己应得的奖品给夺回来。

●流程要点

1. 夺取 Big Chief 的流程相当简单，一路战斗过去就行了。加油后就可以大摇大摆地把 Big Chief 开走了。



2. 驾驶 Big Chief 逃走的部分相当简单，这车的性能本身就很强，而且还配备了喷火系统，待到敌车来到两旁时按下○键 /B 键让他们感受一下热情的沙漠吧。之后玩家会到达本作的第四个也是最后一个要塞：Deep Friah's Stronghold。



TIPS 大反派Scrotus的名字最为恶搞，但由于其实际含义过于那啥，不适合在杂志上刊登，所以就只能一笔带过了，有兴趣的读者可以去查一下。

IN IT FOR GLORY

●剧情

获得Big Chief后就是还人情的时候了。虽然表面看上去万分不情愿，但外冷内热的麦克斯还是决定帮助Hope寻找他的女儿：Glory。为此麦克斯再一次回到了那个黑暗阴森的Underdune，不过在寻找Glory的途中发生了一点“小插曲”：被麦克斯留下来看车的Chumbucket因为过于害怕竟然开车逃走了。这下好了，先不说找不找得到Glory，连回去都成了问题，麦克斯也只能硬着头皮继续往Underdune的深处走去。

●流程要点

1. 重返Underdune的流程和之前类似，只不过这次感觉更恐怖而已。



2. 寻找Glory的部分随便选就可以，在搜索两个洞穴后会发生剧情，正确的出口便会出现，不过在此之前先把附近的搜刮点都搜一遍再说。

3. 找到Glory后玩家需要寻找新的代步工具，在车前的空地上会发生一场强制战斗。不过对于现在的玩家来说这种程度的战斗也算不上什么了，小心不要被手持盾牌的敌人围攻即可。

4. 之后的部分玩家需要驾驶着Buzzard势力的车辆逃出生天。Buzzard势力的车辆无论是速度还是攻击能力都比较堪忧，但胜在皮糙肉厚。而且由于“THE DUNE”地区面积辽阔，所以和上次类似，踩住油门飞奔吧，只要逃出这个地区敌人就不会跟上来。

ALL IS LOST FOREVER

●剧情

在把Glory送回到Hope的身边后，HOPE提议麦克斯和他们母女一起生活，但执意于孤身一人的麦克斯断然拒绝了他们，MAGNUM OPUS才是他现在的首要目标。在Chumbucket的老窝里，麦克斯找到了Chumbucket和MAGNUM OPUS，但在场的还有Stank Gum和他的手下们。Stank Gum作为Scrotus的得力手下之一，本身和麦克斯就是敌对关系，加上Big Chief被夺，新仇旧怨使得Stank Gum对麦克斯恨之入骨。而且他们报仇的对象可不单单只有麦克斯，还有Hope和Glory。麦克斯如果真想去救那两人的话那就要捉紧时间了，不过在此之前，得先把Stank Gum解决掉才行。

●流程要点



1. 返回Chumbucket的老窝可以利用快速旅行，这样不光可以节省时间，而且安全不少，毕竟现在玩家的车生存能力相当堪忧。

2. 和之前的Tenderloin类似，Stank Gum的战斗依然采取后发制人的战术，先观察他的攻击然后作出正确的应对，惟一需要注意的是Stank Gum的格挡时机很短，得看准时机。



3. 接下来就是最终决战了，但在返回Gastown触发最终战前，笔者建议玩家尽量升级自己的爱车MAGNUM OPUS，和之前一样，速度和防御力依然是首要升级目标。

PAINT MY NAME IN BLOOD

●剧情

当麦克斯赶到Deep Friah's Temple的时候，一切都已经太迟了。而麦克斯现在能做的就只有一件事：化身成为“疯狂麦克斯”，然后让Scrotus血债血还。

●流程要点



1. 在对付Scrotus的“座驾”之前，玩家得先对付他的护卫车队，不过对于现在的玩家来说应该是很轻松了，利用雷霆之枪和射击油缸来消灭敌人吧。

2.Scrotus的“座驾”虽然看起来很能打，但实际上就是个“纸老虎”。玩家只需要把车驶到两旁然后用鱼叉枪把装甲给扯下来，然后补一枪就可以了。

3. 在最终决战中，玩家需要用肉身对付驾驶着Interceptor的Scrotus战斗。靠拳头显然不太现实，玩家需要寻找分布在四周的雷霆之枪然后按下○键/B键往Interceptor投掷。由于麦克斯的投掷距离比较短，所以为了提高命中率，笔者建议在Interceptor快要撞到自己的时候才把雷霆之枪投出去，虽然难免会受点伤，但是由于对手耐久度也不高，所以反而可以快速结束战斗。话说这种“玉石俱焚”的战斗方法还挺还原原作风格。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

TIPS 实际上Immortal Joe三个儿子的名字都各有梗，都带有身体部位名。例如心智不健全的儿子名为Rictus Erectus，Rictus意为腹直肌，而Erectus则意为直立行走的原始人。

尾声



战斗结束了，Hope、Glory、Scrotus、Chumbucket，甚至连MAGNUM OPUS都不在了。在疯狂的战斗过后，留下来的就只有麦克斯和他的爱车Interceptor。一切又回到了故事的开头，麦克斯开着他的Interceptor，独自一人继续漫无目的地在废土上游荡。



通关后要素

通关后玩家可以继续完成支线和收集，作为通关奖励，玩家将可以换上麦克斯标志性的皮夹克和双管霰弹枪，并且可以选择Interceptor作为自己的座驾，继续在这片疯狂的废土上冒险。

废土任务

废土任务相当于本作的支线任务，大都比较简单，都是要求玩家去指定地点获得某些道具或者消灭敌人，但是由于奖励丰厚，而且很多奖励都和一些实用的升级项目息息相关，所以提前完成能让主线流程轻松不少。顺便一提，本作的支线任务虽然触发时间不一，但都没有失效时间。但鉴于奖励大多相当实用，所以还是建议玩家尽早完成。

DINKI-DI	
关系人	Chumbucket
奖励	扫雷支线开启

流程说明：这个支线会在Chumbucket老窝被炸后出现，重返故地后就能完成这个支线任务，之后玩家就可以在要塞通过选择名为Buggy的车辆然后和狗狗一起出去排雷了。

LUST FOR POWDER	
关系人	Jeet
奖励	可以在Jeet's Stronghold里建造武器库

流程说明：玩家需要去指定地点救出一位火药工匠，战斗部分比较简单，惟一值得注意的是在洞穴里玩家会遇到一条分岔路，右方的路上会有不少陷阱，不小心踩上去的话可是会重伤的。顺便一提，本作所有资源都不缺就缺弹药，而弹药库能让玩家每次回到据点时都能补充全部的弹药（包括剃刀、子弹等一切消耗性武器），完成这系列的任务能给玩家带来不小的便利。

ASHES TO ASHES	
关系人	Jeet
奖励	可以在Gutgash's Stronghold里建造武器库

流程说明：玩家需要到达指定的地点然后发射信号弹（× 键 /A 键），其中一个地点会有敌人出现，下车解决即可。

IRONCLAD FAITH	
关系人	Gutgash
奖励	解锁升级项目Fracas Frame Armor（载具）

流程说明：玩家需要进入隧道里然后找到指定的物品。里面的战斗和探索都比较轻松，注意陷阱就行，中途玩家还需要下车消灭敌人或者是解除机关，路上遇到的障碍可以利用鱼叉枪拉倒。



PLAYING WITH FIRE	
关系人	JEET
奖励	可以在Pink Eye's Stronghold和Deep Friah's Stronghold里建造武器库

流程说明：比较考验运气的一个任务，玩家需要驾驶一台卡车到达指定地点。卡车本身的速度特别是加速度比较慢，全速行驶还好，一旦停下来的话返回全速装态需要耗费大量的时间。而且和其笨重的车体不相符的是，这车的防御力还很低，一旦被数个敌人缠上的话，既不能格挡也不能用速度逃走。所以建议玩家在驾驶途中尽量不要走大路，减少与敌人相遇的机会。这个任务可以重复挑战直到成功为止。



A SIGH OF THE GODS	
关系人	Gutgash
奖励	金钱（Scrap）

流程说明：玩家需要只身探索黑暗的隧道，话虽如此里面的战斗还是比较轻松的，别忘了在探索途中顺便把这个地点搜刮干净。

IN THE BUZZARD'S BELLY	
关系人	Hope
奖励	解锁升级项目Maximum Mag Sniper Rifle（狙击枪）

流程说明：直接走到指定地点获得道具就行，一路上甚至连战斗都没有。

IN DUE TIME	
关系人	Pink Eye
奖励	History Relic photo（收集）

流程说明：任务目标在其中一个敌人的营地里，这个营地由两座高塔组成，其中狙击手较为棘手，在进塔前应该优先解决。要不然即

TIPS 最后一个儿子名为Corpus Callosum（胼胝体），剧情描述为“只有婴儿智慧的男人”，而胼胝体发育不良的其中一个症状正是智力低下。

便玩家在入口处绕开狙击手直接进塔，在后面塔顶的战斗还会时不时被放冷枪。塔内的敌人和收集品都搜刮后就可以沿塔顶的绳索一路往下滑向目标地点了，目标地点内还有数个敌人，不要掉以轻心了。

GHOST OF THE PAST

关系人	Hope
奖励	解锁载具Demented Chariot

流程说明：到达指定地点后找到目标车辆然后开走就行。值得一提的是虽然游戏系统提示只需要加一罐油就可以直接开走，但因为场景中的油罐里的油余量不一，所以为保险起见还是再加一罐吧，因为笔者就亲身经历过只加一罐油然后开走后中途没油的悲剧（笑）。



OUR DAILY BREAD

关系人	Pink Eye
奖励	可以在Pink Eye's Stronghold里建造蛆虫培养槽（Maggot Farm）



流程说明：玩家需要先到达两个地点并发射信号弹，然后来到第三个指定地点利用望远镜观察。此处玩家把两个信号点连成一直线，这条直线的中点下便是玩家的目标地点。里面的流程就简单多了，回程路上会遇到敌人，小心应付。

EXODUS

关系人	Pink Eye
奖励	解锁载具Dune Vessal Carrier

流程说明：和支线“PLAYING WITH FIRE”类似，只是这次玩家的卡车比上次那台更加慢，也更加脆。除了祈祷自己不要被敌人发现之外，不沿着大路跑这个方法依然有效。顺便一提，支线名字“EXODUS”正是著名神话故事《出埃及记》，从剧情和流程来看，这个名字无疑相当贴切。



BEAT TO QUARTERS

关系人	Gutgash
奖励	解锁升级项目Two-Up Bump Bars Ramming Grill（载具）

流程说明：在开始这个支线前，请玩家先把载具上的武器（例如Thunderpoon）和速度升级。敌人的车队会分三批依次进攻Gutgash的要塞，虽然每个车队都配备着数辆敌方载具，但实际上玩家只需要击破被保护在中间的油罐车。只要把油罐车击破就算是瓦解一次进攻，利用Thunderpoon在远距离击破是个相对比较安全且快捷的打法。Gutgash要塞的大门只能承受一次攻击，第二次受到攻击时就会宣布支线失败，所以玩家的行动必须迅速。同样的，这个支线可以重复挑战直到完成为止。

RUSTLE DAZZLE

关系人	Outcrier
奖励	解锁载具Crow Caller

流程说明：和主线一样，Outcrier提出的要求还是那么奇怪，这次他要求玩家去偷一辆车，玩家需要做的就是走到指定地点然后把车开走。在开往目的地的同时，玩家必须小心保护车辆不要被敌人破坏。因为和其他任务车辆类似，这车的攻击能力几乎为零，速度也不见得有多快。更糟糕的是这台车自带扩音器诱敌，所以敌人几乎是源源不断地从四面八方袭来。玩家在逃跑的时候可以无视大路，直接选择直线路线往目的地狂奔，虽然中途车辆难免因为地形关系受一点伤害，但总比被敌人撞毁强吧。



WHERE THERE IS SMOKE

关系人	Deep Friah
奖励	解锁升级项目Thunderpoon of Awe（载具）

流程说明：玩家需要关闭地下的数个阀门，在关闭全部阀门之前玩家的HP会因为毒气的缘故不断减少，话虽如此，减少速度很慢就是了。地下通道给人一种地形颇为复杂的错觉，但实际上玩家只需要往任务点的方向跑就行，关闭阀门的位置基本都在一条路上，分岔路也不多，所以基本不会迷路。

AS THE WRENCH TURNS

关系人	Chumbucket
奖励	解锁升级项目Chum's Holy Wrcheh（载具）

流程说明：这个支线相当简单，只要到达指定地点，用鱼叉枪把门拉开然后进内把道具拿到手就行。虽然流程简单，但解锁的升级项目相当实用，购买该升级可以提高Chumbucket的修车速度。

TORCH THEM ALL

关系人	Deep Friah
奖励	解锁升级项目Blow Thorches Side Burners（载具）

流程说明：这个支线需要晚上才能触发。玩家需要在晚上的时间来到指定地点并用望远镜观察，能看到火光地方便是目标地点。目标地点玩家会遭遇数场战斗，敌人数量众多小心应付。最后玩家还会遭遇一场BOSS战，不过打法还是Top Dog那老一套，这里就不阐述了。

A SHOT IN THE DARK

关系人	Hope
奖励	解锁升级项目Big Mama Lift Kit（载具）

流程说明：来到指定地点搜刮就能完成任务，同样的，归程时会遇到来自敌人的袭击。

挑战达成须知

本作白金/全成就最大的难点莫过于“Up to the Task”，该奖杯/成就要求玩家完成几乎所有的挑战项目，这些挑战虽然大多会在流程中自然完成，但部分依然需要一些技巧。在进行全挑战达成前，有亮点点玩家是必须注意的：

1. 奖杯/成就要求完成的挑战只包括那些不能重复完成的挑战，即那些末尾没有“completed x times”的那些，数量总共有144个。

2. 每完成一个挑战后（特别是那些比较棘手的），各位玩家记得先手动存一个档，因为挑战完成后系统并不会自动存档，所以立即手动存档可以避免悲剧（例如死亡）的发生。

而由于挑战数量众多，所以笔者会把每个大项目的挑战分成几个小部分并分开讲解，以便玩家参考。

Wasteland 废土挑战

名称	条件
Low Hanging Fruit	完成5个拾荒点（scavenging locations）的全部搜刮
What's Yours is Mine	完成13个拾荒点的全部搜刮
Picking the Carcass	完成18个拾荒点的全部搜刮
Reaper of the Harvest	完成191个拾荒点的全部搜刮
Paradise Lost	找到3个历史遗物（history relics）
Faded Memories	找到15个历史遗物
Clearing the Fog	利用热气球勘测3个地区
Revelations	利用热气球勘测13个地区
Man is not made for Defeat	占领2个营地
Rising from the Ashes	占领12个营地
A place to lay my Hat	占领剩余全部22个营地
A Sign of the Times	摧毁8个敌人标志（Scrotus insignia）
Pain and Triumph	摧毁15个敌人标志
A Declaration of War	摧毁30个敌人标志
The writing's on the Wall	摧毁剩余全部77个敌人标志
Eradicator	完成1个营地的主要目标
2 Birds with 1 Stone	完成3个大营地（Scrotus camps）的主要目标和全部次要目标
Make Hay while the Sun Shines	完成10个大营地的主要目标和全部次要目标
Multi-task Master	完成15个大营地的主要目标和全部次要目标
Death on your Doorstep	完成剩余全部9个大营地的主要目标和全部次要目标
Shooing the Rooks	摧毁4个稻草人
A cat amongst the Pigeons	摧毁12个稻草人
Scattered Ashes	摧毁15个稻草人
From Dust to Dust	摧毁20个稻草人
He who watches the watchers	摧毁剩余全部28个稻草人
Pick of the Day	解决5个狙击手
I've got my eye on you	解决10个狙击手
Storming the Guard	摧毁5个大型狙击塔
Toppler	摧毁10个大型狙击塔
Precautionary Measures	拆除5个地雷
Calm like a Bomb	拆除10个地雷
Cut the right Wire	拆除30个地雷
No need to call the Bomb Squad	拆除剩余全部45个地雷
Calling the Shots	把Jeet的其中一个区域的威胁度降为0
Striking their Colours	把Gutgash的其中一个区域的威胁度降为0
What goes Around	把Pink Eye的其中一个区域的威胁度降为0
The coast is Clear	把Jeet的全部区域的威胁度降为0
Calm Seas	把Gutgash的全部区域的威胁度降为0
The Dust Settles	把Pink Eye的全部区域的威胁度降为0
Lock, Stock and Barrel	完成Jeet's stronghold内的全部废料堆（stockpile）建设
Keep your powder Dry	完成Jeet's stronghold内的5个要塞设施建设
All wrapped Up	完成Jeet's stronghold内剩余的6个要塞设施建设
Full to the Gunwales	完成Gutgash's stronghold内的全部废料堆（stockpile）建设
All hands on Deck	完成Gutgash's stronghold内的5个要塞设施建设
Batten down the Hatches	完成Gutgash's stronghold内剩余的6个要塞设施建设
Save it for a Rainy Day	完成Pink Eye's stronghold内的全部废料堆（stockpile）建设
The Wheels are Turning	完成Pink Eye's stronghold内的5个要塞设施建设
Move that Bus	完成Pink Eye's stronghold内剩余的6个要塞设施建设
Fuel to the Fire	完成Deep Friah内的全部废料堆（stockpile）建设
Irons in the Fire	完成Deep Friah内的5个要塞设施建设
Burning the Midnight Oil	完成Deep Friah内剩余的6个要塞设施建设

第一部分的挑战大多比较简单粗暴，基本都是和游戏中的收集部分息息相关，玩家在做收集以及进行主线流程的时候大多都会顺便完成。其中值得注意的是关于本作的统计机制，挑战大多把游戏的收集部分分为几个独立的挑战。例如“Low Hanging Fruit”需要玩家完成5个拾荒点的全部搜刮，而后续挑战“What's Yours is Mine”则需要玩家完成13个搜刮点的全部搜刮，这两个的统计是分开计算的。这就意味着玩家需要先完成5个拾荒点的搜刮完成首个挑战，再完成13个拾荒点的全部搜刮来完成后续挑战，如此类推。

以上这些挑战中，比较特殊的挑战是“Pick of the Day”、“I've got my eye on you”、“Storming the Guard”和“Toppler”这四个。前两个需要玩家解决的狙击手不光是指野外的那种独立的狙击塔，也包括了大营地外围防守用的狙击塔。而后两个则需要玩家摧毁大型狙击塔，大型狙击塔一般由几条钢索连着，常见于大营地的外围防守。需要注意的是，挑战需要玩家做的是“摧毁”大型狙击塔，光杀死狙击手是不够的。



■图中的便是所谓的“大型狙击塔”。

BUG注意！

虽然本作游戏素质颇让人眼前一亮，但依然美中不足。而最大的问题，也是对于完美党或者白金党本作最坑爹的便是其层出不穷的BUG，更要命的是这些BUG的绝大部分和游戏中的收集部分相关。其中“受灾”最严重的是挑战“Reaper of the Harvest”和“The writing's on the Wall”，遇到BUG的玩家会在这两个挑战的最后发现即使把所有拾荒点都搜刮干净和把所有标志都摧毁掉，挑战完成进度依然是“190/191”和“76/77”。另一个会影响奖杯获得的BUG发生在奖杯/成就“No Brainer”，部分玩家即使摧毁了全部稻草人，最后依然不能获得奖杯/成就。

前者的BUG可以通过删掉游戏然后重新安装游戏，途中不要安装任何升级补丁（即保持原始的1.0版本）。安装完成后，重新读取存档后只要来到Gutgash's stronghold的东面就可以发现一个“复活”的搜刮点，重新搜刮后便能完成挑战“Reaper of the Harvest”。而重新安装后部分敌人营地也会回复成原始状态，玩家可以再一次挑战并完成挑战The writing's on the Wall”。

然而值得注意的是，游戏的初始版本依然是一堆BUG，这些BUG主要发生在各种收集奖杯/成就中，例如“No Brainer”和

■“复活”的拾荒点位置。

■倒数第五行第一个遗物便是“IN DUE TIME”的奖励。

“Bomb Specialist”等等。所以在完成“Reaper of the Harvest”之前，笔者推荐先把其他挑战完成。

而后者则还是可以避免的，避免方法是在摧毁最后一个稻草人前先存档备份（本作的存档机制相对简单，直接暂停菜单选择即可），如果没解奖杯/成就就立即读档重来。

最后一个BUG则是和奖杯/成就“A Thousand Words”相关，奖杯/成就要求玩家全收集历史遗物。其中一个历史遗物是Pink Eye支线任务“IN DUE TIME”的奖励，里面标示着一个拾荒点，在获得这张照片后再去搜刮这个拾荒点便能找到其中一个关于载具车胎的升级。问题出现在如果玩家是在完成该支线前就去把这个拾荒点就搜刮干净的话，系统会判断玩家已经找到这个拾荒点，然后作为奖励的历史遗物将会消失不见并最终导致玩家再也不能收集到这个历史遗物。解决方法也是相当简单，在完成该支线把奖励拿到手之前不管那个搜刮点就行了。

名称	条件
A Talkative Man	和Jeet领地的8个NPC对话
Chatty Chatty	和Gutgash领地的11个NPC对话
Bigmouth	和Pink Eye领地的12个NPC对话
Making Friends in Gastown	和Gastown的7个NPC对话
Don't spend it all in one Place	收集1000废料
Metal Detector	收集10000废料
The One Percent	收集45000废料
Canary in a Coalmine	从被解放的营地处赚取1000废料
Sitting on a Goldmine	从被解放的营地处赚取10000废料
A Penny Saved	从废料收集队（Scrap Crews）处收集500废料
Dividend	从废料收集队（Scrap Crews）处收集2000废料
Trash is Treasure	从清理队（Clean Up Crews）处收集500废料
Clean Sweep	从清理队（Clean Up Crews）处收集2000废料

第二部分的挑战大多都是些需要耗费时间的挑战。和NPC对话的挑战相当简单，分布在大地图上的NPC数量众多（比要求数量多得多）。值得注意的是，标记显示为“！”的NPC会提供附近地方营地的弱点，这些NPC会在玩家攻陷营地后消失，不过即使全错过了数量都还是够的，不放心的玩家可以提前和他们都对一次话。另外一个需要注意的就是这些NPC都很脆弱，小心不要错手打死或者用车撞死了，不幸“下毒手”的话记得读档。

废料收集队（Scrap Crews）的收集比较特殊，虽然从说明来看是一个能让玩家即使下线了也能积累废料的设施，但实际上经常不见效（可能与WB方面的服务器有关）。不过由于要求收集数量并不多，一般关机一天就能把目标废料收集搞定（在全要塞都建造了废料收集队的前提下）。

名称	条件
We Die to each other Daily	杀死60个Scrotus阵营的敌人，不论形式
A Threat is a Threat	杀死60个Roadkill阵营的敌人，不论形式
Silencing the Squawk	杀死30个Buzzard阵营的敌人，不论形式
Major Blowout	用霰弹枪射击30辆移动中的敌方载具的车胎
Set up us the Bomb	射爆50个红色油桶
Tentative Tastebuds	吃1次蛆虫
Flavour of the Month	吃6罐狗粮
Wasteland Gourmet	吃12罐狗粮
Happy Hour	给1个漫游者水喝
Sticky Fingers	用撬棍（Jimmy Bar）打开5个容器
Pandora's Box	用撬棍（Jimmy Bar）打开10个容器
Behold, The Flying Fox	利用飞索（Zip Line）移动30次
Like a 10 day Camel	补充你的水壶到满为止，重复30次
Tango in a Twister	在风暴中杀死3个敌人，不论形式
2 are better than 4	以步行状态击倒5辆敌方载具
What are the Chances	在风暴中收集3箱废料
Amateur Archaeology	利用鱼叉枪把1个车的残骸从沙里面拖出来

最后一部分的挑战都是些能在流程中自然完成的。杀敌方面的挑战都可以在流程中自然达成。由于没有自己专属的营地，Buzzard阵营的敌人可能会有点难找，这种敌人一般会在夜晚出现，载具的外表基本由尖刺组成所以相当好认。“Tango in a Twister”一般会自然完成，如果没完成的话可以在呆在一个敌人营地旁边等待风暴来临，一旦风暴来了就进去把敌人清空即可。“What are the Chances”一样需要在风暴中完成，玩家需要破坏那些在风暴中飞来飞去的箱子来获得废料，玩家除了可以自行去追逐箱子之外，还可以用鱼叉枪把它们钩住。

“Major Blowout”和“2 are better than 4”建议在Jeet的领地来完成，那里的敌方载具一般装甲都比较弱，后期区域的敌方载具的要害（例如油缸和车胎）都是有装甲保护的，打起来会比较麻烦。

“Amateur Archaeology”一般会自然完成，没完成的话可以尝试在“Pink Eye”的领地碰碰运气，如果发现可拖动的载具残骸的话，车后面的Chum是会提醒玩家的。

遇不到风暴怎么办?

本作中存在风暴的设定，按照游戏的说法，玩家的载具在风暴中会持续受到伤害，而且玩家本身也会时不时被飞来飞去的杂物击倒，视线也会被阻碍，正确的应对方式一般是找个有屋顶的地方好好呆着并等待风暴停下。但由于数个挑战和风暴相关，而且其风险和获益成正比，结果玩家还是要往风暴里冲。

但风暴的出现却是比较看人品的，有时候连续玩上几个小时都遇不到一次，有时候却会在一小时内遇上好几次。长时间遇不上的玩家可以尝试直接退出到游戏菜单然后读档，系统会在每次进入游戏15到20分钟内“刷新”一次风暴，没有的话推出继续读档重来即可。

当然，胆子够大的玩家可以直接往“Big Nothing”区域跑，这个区域位于游戏地图的外面。里面风暴是不会停下来的，虽然在这里面玩家会不停扣血，但是在里面达成挑战目标（例如杀敌）是会被计算在内，但玩家在里面的行动就要快一点才行了。

Ground Combat 格斗战

名称	条件
As vicious as a Bandicoot	利用雷霆之枪杀死5个敌人
Laying the Smackdown	利用近身战斗杀死100敌人
Suckerpunched	利用内脏射击（Gut Shot）杀死10个敌人
Swing Batter Batter!	利用武器杀死5个敌人
Slam Dunked!	在愤怒状态下利用终结技杀死15个敌人
Bone Crunching	利用武器杀死10个敌人
Peace Pact	夺取5个敌人的武器
Rendered Defenseless	夺取10个敌人的武器

地面战斗的挑战大多比较简单，一些需要技巧的挑战，例如“Peace Pact”和“Rendered Defenseless”可以在学会相关技能后轻松达成。基本来收，第一部分的挑战都是些“玩着玩着就搞定”的挑战。

名称	条件
Slow Burner	在战斗后60秒以内进入愤怒状态
Measured Savagery	在战斗后50秒以内进入愤怒状态
Feeding Frenzy	在战斗后40秒以内进入愤怒状态
Rage against the Meter	在战斗后30秒以内进入愤怒状态
A taste for Violence	在战斗后20秒以内进入愤怒状态
Rattling your Dags	在战斗后10秒以内进入愤怒状态
Unstoppable	在一次愤怒状态内杀死8个敌人
Fists of Fury	达成15连击或以上
Found my Rhythm	达成20连击或以上
Untouchable	无伤连续杀死8个敌人

对比第一部分，第二部分的则需要一些技巧了。值得注意的是，这些挑战在通关或者全收集完成后难度会升高，毕竟那时候就没有那么敌人供你“蹂躏”了。

关于快速进入愤怒状态的挑战，首先要想快速进入愤怒状态只有两种方法，第一个方法是在高连击的状态下攻击击中敌人，第二个方式是连续且快速地杀死敌人。对由于挑战“Rattling your Dags”的条件所限，第一个方法时间肯定不够，而第二个方法也不太可行，毕竟能称得上“快速”的杀敌方式只有Gut Shot一种（在没进入愤怒状态的前提下），而弹夹里那可怜的弹容量使得这方法也不太现实。最方便的方法就是在一些敌人会大规模登场而且敌人大多很弱的营地里尝试。符合要求的营地有“Havoc Point”（位于Pink Eye领地的Knit Sack地区）和“Proving Grounds”（位于Gutgash领地的Cadavanaugh区域）。

如果玩家不幸在看到本文前，就已经把这两个营地的敌人都杀了个清光的话，你们还可以去Gastown地区的一个补水点去碰碰运气，走到那里首先绕一圈把敌人都引到一起然后开打即可，这些地方的敌人都是会复活的，所以可以重复挑战。不过敌人的强度就比前面提到两个营地里强多了，可能需要玩家多试几次。

“Unstoppable”一般会不知不觉解开，没有解开的话可以试着在上面提到的三个地点顺便和“Rattling your Dags”一起解开，方法基本和后者类似，不过在进入愤怒状态前尽量把敌人的血量降低，但不要杀死他们。通过连击和攻击慢慢地积累愤怒槽，一旦进入愤怒状态后再快速地把残血的敌人迅速解决掉，由于杀死敌人同样会补充愤怒槽，所以只要动作快点时间其实是卓卓有余的，尝试挑战前别忘了先在Griffa处把愤怒状态相关的升级都升过一遍。



□图上所示的地点的敌人会不断重生。

连击方面就更为简单了，本作的连击并不难，一般不知不觉就能解开，没解开的玩家同样可以在上面提到的地点尝试，不过由于要求的敌人数量更少，大多地方其实都可以解。“Untouchable”是一个听起来比实际做起来简单得多的挑战，同样的，这个挑战极有可能在玩家完成上述的挑战时顺便完成，没有完成的玩家可以专找落单的敌人下手。这里的“连续杀死”并不需要玩家在一次战斗中达成，值得注意的是在这个“连续杀死”的过程中，不管这伤害的施加者是谁，玩家都不能受到任何伤害（最常见的就是被敌方载具“蹭”一下），然后杀死敌人的方式必须是以近身格斗的形式。最后需要注意的是，这个挑战并不会在玩家完成指定数量后完成，而是在玩家受到伤害的瞬间才会显示完成。只要注意以上这几点这个挑战就简单多了。

Car Combat 载具战

名称	条件
Roadkiller	摧毁10辆Roadkill阵营的载具
Up the Ante	摧毁50辆Roadkill阵营的载具
Pup of War	摧毁10辆Scrotus阵营的载具
Dog of War	摧毁50辆Scrotus阵营的载具
Expeller	摧毁5辆Buzzard阵营的载具
Banisher	摧毁20辆Buzzard阵营的载具
Safe Sex	利用轮圈摧毁6辆载具
Ridin' Shotgun	在载具战中利用霰弹枪杀死10个敌方司机
Pit Stop	利用鱼叉枪把5辆敌方载具的车胎拉下来
Bang for the Buck	利用霰弹枪射击15辆敌方载具的油缸并摧毁它们
Here's the Big Chief	装上V8引擎，然后摧毁3辆Scrotus阵营的载具
Thorn in your Side	以T-boning的形式摧毁5辆敌方载具
Nudge Nudge	利用从旁撞击的形式摧毁5辆敌方载具
Where There's Thunder	利用雷霆之枪摧毁10辆敌方载具
Bullheaded	用氮气加速然后以“车头撞车头”的形式摧毁12辆敌方载具
Tire Popper	利用狙击枪射爆2辆移动中的敌方载具的车胎
Point and Shoot	利用狙击枪射爆2辆移动中的敌方载具的油缸
Strangers on a Train	与敌人以轮圈接触5秒钟以上

本作的载具挑战大多不难，除了自然完成之外，玩家可以通过收集敌方载具（驾驶可收集的敌方载具回到要塞或者完成指定的Death Race），然后把相应挑战要求的载具开出来，接着通过呼唤Magnum Opus（十字键→），再驾驶Magnum Opus摧毁掉刚开出来的载具即可。以挑战“Roadkiller”为例，玩家回到要塞，选择一辆Roadkill阵营的载具并开出要塞，然后呼唤Magnum Opus，坐上去再把那个载具摧毁，重复10次即可完成“Roadkiller”，以此类推，类似的挑战都可以用这个方法完成。

另一个可以轻松完成载具挑战的方法是利用Death Race，通过不断参加Death Race可以把一些需要用特定载具或者特定方式才能完成的挑战轻松完成，例如“Tire Popper”和“Point and Shoot”这两个挑战便是可以使用这个方法完成。

最后一个方法是攻击护航车队的护航车辆，在此过程中注意不要把领头的车干掉即可，把全部杂兵都干掉后就离开，过一会儿再回去就会发现护航车队的杂兵都已经复活，如此重复则可以达到“刷”的效果。这里推荐留一个Jeet领地的车队，原因很简单，因为他们弱。

“Thorn in your Side”挑战中的“T-boning”指的是用玩家载具的车头撞击敌方载具的侧面，这时候玩家载具和敌方载具正好是一个“T”形，因而得名。

名称	条件
Two can play that game	利用Skullbutts摧毁3辆敌方载具（Corner Cut）
Sparks will fly	利用Sideblender或者Metal Grinder摧毁一辆Sideblender或者Metal Grinder（Neck Snappin）
My Little Friend	驾驶Buggy摧毁3辆敌方载具（Summit of the Mighty）

名称	条件
Scrotus Kebab	利用Prickles摧毁1辆Scrotus阵营的载具（Buckle Down）
Bug Eye Crush	利用Crusher摧毁1辆Buzzard阵营的载具（Heat Haze）
Offshoot	在不使用Wasteland Jump的前提下, 驾驶Buggy达成2秒的滞空时间，重复3次
Throw another on the Barbie	利用Fire Raider（Even Rip）、Flamergamer或者Charbone（Pothole Ridge）自带的喷火器摧毁5辆敌方载具
Signed and Sealed	利用Drop Kicker的炸弹（A键/X键）摧毁1辆敌方载具（Pothole Ridge）
Morrison Effec	利用Magnum Opus在风暴中摧毁3辆敌方载具
Chicken Soup	以“车头撞车头”的形式利用载具部件“Clawjaw Kill Grill”摧毁5辆Rammerhead或者Skullbutts
Bug Killer	利用Karboom Bug的自爆能力杀死1个敌人，不论形式（Valley of Dust）
In your Dreams	利用雷霆之枪摧毁3辆运兵车
Kill Twitch	不使用武器把跳上Magnum Opus上的10个敌人给甩下来
Stick It To Ya	利用车体尖刺杀死15个敌人

这部分的挑战都是涉及到相关载具，这些载具全都可以通过使用它们完成特定的Death Race来获得（参考上表中的括号部分）。惟一需要注意的大概是就是Karboom Bug了，这辆车相当脆弱（毕竟本身就是个炸弹），被撞一到两下直接完蛋。所以该项Death Race中要打醒十二分精神，靠近的敌方载具全部用霰弹枪解决（射击油缸、车胎或者司机），起跑后全速往终点直线冲刺就行。获得该载具后就简单多了，找到敌人，然后按下A键/×键后就赶紧跳车离开吧。

另一个需要点窍门的便是“Offshoot”，其中一个比较方便的地点是Jeet's Stronghold的东面有一个断崖（附近是营地“Wreck Hill”），开上去后飞下来，重复三次即可。顺便一提，要求在不使用Wasteland Jump的前提下达成指定滞空时间的挑战都可以在这里尝试。

“Stick It To Ya”是本作中一个比较麻烦的挑战，倒不是说挑战本身有多难，但如果玩家想在游戏通关或者收集部分搞定后再来完成这个挑战的话，这个挑战会变得相当麻烦。主要原因是因为这个挑战玩家需要一种叫“Boarder”（该载具会有敌人步兵站在车后）的敌方载具才能达成，而这种载具除了在主线任务或者车队支线出现之外，其余情况玩家很难遇到这种载具。解决的方法也很简单，利用前文所说的护航车队“刷”就行。但如果玩家是直到通关后才开始这挑战的话就麻烦多了，玩家只能四处乱逛碰运气，或者去大地图的某几个地点“守株待兔”，Buzzard阵营的“Boarder”是个不错的目标。由于Buzzard阵营只在夜晚出现而且遇到几率很低，所以还是推荐玩家在游戏流程中尽早完成这个挑战以免夜长梦多。

名称	条件
Smite the Heathens	利用“Jugger of Virtue”车型摧毁15辆Roadkill阵营的载具
Smite the Wicked	利用“Jugger of Virtue”车型摧毁15辆Scrotus阵营的载具
Smite the Demons	利用“Jugger of Virtue”车型摧毁15辆Buzzard阵营的载具
Backdraft	利用“Sanguine Guardian”车型摧毁2辆Fire Raider
Rule the Day	在驾驶“Rule of War”车型时，利用狙击枪射爆2辆移动中的敌方载具的油缸
Angel Without Wings	在不使用Wasteland Jump的前提下, 驾驶“Lord Gravel”车型达成3秒的滞空时间
State of Efficiency	利用“Kill Box”车型在5秒内摧毁2辆敌方载具，重复5次
Let's be overly Specific	在风暴中利用“Aurelian the Ready”车型摧毁1辆敌方载具
Holy Rolling	利用“Radiant Shadow”车型以车头撞击的形式摧毁12辆敌方载具
Keep it Clean	利用“Cardinal Grinder”车型以轮圈的形式摧毁5辆敌方载具
Neck Snappin	利用Karboom Bug的自爆能力杀死1个敌人，不论形式（Valley of Dust）
Gum Shoe	利用“Soul Sweeper”车型摧毁1辆Stank Gum阵营的载具
Please Drive Faster	利用“Righteous Spike”车型全速行驶3058米

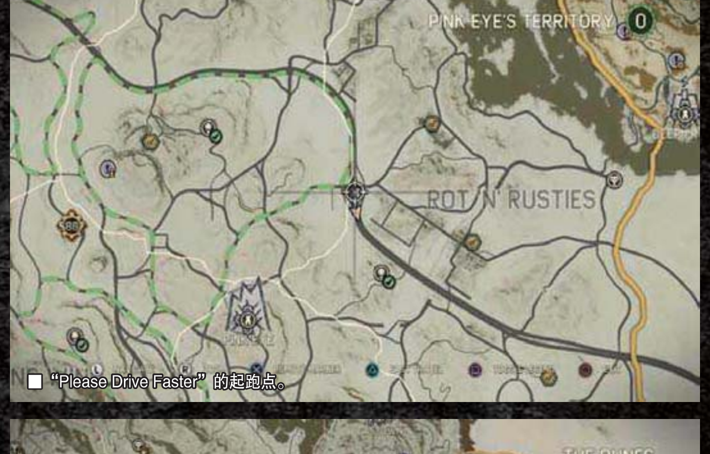
最后一部分的挑战全部和Archangels车型相关，关于摧毁指定载具或者要求滞空时间的可以参考前文，方法是通用的。“State of Efficiency”挑战玩家可以通过Deathrace“Corner Cut”来完成，选择车型，起跑后直接使用雷霆之枪攻击前方的对手，得手后立即跳车然后重来，接着只要重复5次就行。“Keep it Clean”与前者类似，同样可以通过Death Race“Neck Snappin”来完成，重复刷就可以了。

Stank Gum阵营的车外表相当好认，都是颜色涂得五颜六色的那种，在Gastown区域中随处可见。

“Please Drive Faster”挑战要求玩家使用“Righteous Spike”车型全速行驶3058米，最佳的路线位于Pink Eye's Stronghold北面的一条高速公路上，由东边往西边开，全程沿着大路走，途中注意用氮气加速来保持速度，尽量不要驶出大路。前半部分沿着左边的大路走，后半部分沿着大路的痕迹改往右边走，一路开到地图最左面的营地“The Drop”即可，一切顺利的话，这个挑战会在玩家停下的时候显示完成。



□断崖具体地点。



□“Please Drive Faster”的起跑点。



□图上该位置算是个刷“Stick It To Ya”成功率略高的地点。



□Buzzard阵营的击破数可以来图上这个地点刷，这里固定会有两辆车停在那里。

疯狂麦克斯 成就/奖杯攻略

综述

奖杯总数	50	铜杯	41	银杯	5	金杯	3	白金	1

· XOne/X360版

成就总数	1000 点 /50 个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	50 至 80 小时
在线成就	有
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

· PS4/PS3版

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	60至80小时
在线奖杯	有
至少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	有
特殊需求	无

本作的白金不难，但相当麻烦。当然这些麻烦主要集中在完成挑战和与各种奇奇怪怪的BUG作斗争当中。白金所需时间会根据玩家进程的不同而有一定程度的变化，笔者的推荐步骤如下（以 1.02 版本为准）：

1、先按照自己的节奏把游戏通关一次，过程并没什么要点，尽情地享受游戏即可。值得注意的是一些支线，例如护航车队记得留一些。废土支线由于奖励丰厚，所以可以尽早完成。

2、在拾荒点和敌人营地的探索和战斗中尽量一次过把所有收集搞定，这样可以减少以后查漏补缺时所造成的麻烦。

3、数个比较麻烦的挑战，例如“Stick It To Ya”、“Strangers on a Train”和“Safe Sex”可以利用护航车队提前达成。

4、通关后就可以慢慢把拾荒点和营地等收集部分完成，值得注意的是，在每一类收集全部完成之前注意备份存档，以免发生收集完成却没跳奖杯 / 成就的悲剧。

5、全收集达成后就可以开始完成全挑战了，一般而言，游戏进行到这个时候挑战一般也没剩多少了，查漏补缺即可。如果遇到 BUG 的话可以参考前文的挑战部分寻求解决方案。

6、全挑战达成后如果还没白金 / 全成就，则对照列表查漏补缺。

奖杯/成就列表

Halls of Valhalla


取得条件 取得除此之外的其他奖杯

Everything Lost Again 10点

取得条件 完成主线任务第一章

获得方法 流程中获得，不会错过。

Wasteland of Opportunities 15点



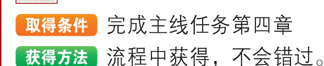
取得条件 完成主线任务第二章

获得方法 流程中获得，不会错过。

Digging a Deeper Hole 15点


取得条件 完成主线任务第三章

获得方法 流程中获得，不会错过。

Power in the Machine 20点


取得条件 完成主线任务第四章

获得方法 流程中获得，不会错过。

Downward Spiral 100点

取得条件 完成主线任务第五章

获得方法 流程中获得，不会错过。

Slight Distraction 10点


取得条件 完成Dinki-Di废土任务

获得方法 流程中获得，不会错过。

Stop and Smell the Roses 15点

取得条件 完成全部废土任务

获得方法 全部废土任务都没有过期时间。值得注意的是，Hope的支线会比较特殊，她的支线会在主线流程进行到一定程度时消失。不过别担心，通关后就能再次触发了。

Golden Boy 5点


取得条件 达到新的传奇等级

Road Warrior 100点




取得条件 达到传奇等级“RoadWarrior”

获得方法 全挑战达成的途中自然会获得。

The Quick Driver 5点


取得条件 完成一场Time Bomb

The Smart Driver 5点


取得条件 完成一场Scatter Run

The Skilled Driver 5点


取得条件 完成一次Barrel Dash

Running Wild 12点



取得条件 在每个死亡赛车（Death Race）地点完成至少一场比赛

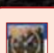
The Saint 15点


取得条件 驾驶大天使完成一次死亡赛车

The Guardian 40点



取得条件 驾驶每一辆大天使完成一次死亡赛车

The Messenger 40点



取得条件 驾驶每一辆大天使以传奇时间完成一次死亡赛车

获得方法 死亡赛车的相关奖杯推荐在获得所有大天使后再去挑战，这样做的话只要用每辆大天使都以传奇时间完成赛事即可。比赛大多都比较简单，惟一值得注意的是本作的驾驶手感需要各位玩家习惯一下。一句话总结就是：过弯时松开油门，刹车是摆设。另外还有一点是需要注意的，那就是在完成每场赛事的过程中，至少摧毁一辆敌方载具，这样可以减少一些麻烦。

The Exiled 15点


取得条件 驾驶每一辆大天使摧毁一辆敌方载具

获得方法 在获得上一个奖杯的同时，如果有注意每场摧毁至少一辆敌方载具的话，那么在获得上一个奖杯时应该就只剩一两辆了，补上即可。当然，最轻松的方法还是一旦解锁一辆大天使后就立即驾驶它去摧毁一辆敌方载具。

Start of Something Good 45点

取得条件 清除Jeet领域内的所有威胁

Keep Up the Good Work 45点

取得条件 清除Gutgash领域内的所有威胁

Spreading the Word 45点

取得条件 清除Pink Eye领域内的所有威胁

Jeet Thrives 15点


取得条件 将Jeet要塞所处区域内的威胁值降至0



Gutgash Thrives 5点

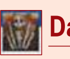
取得条件 将Gutgash要塞所处区域内的威胁值降至0



Pink Eye Thrives 15点

取得条件 将Pink Eye要塞所处区域内的威胁值降至0

获得方法 所有与威胁度相关的奖杯/成就都与其他收集奖杯/成就相关，不会错过。不过需要玩家注意的是，威胁度降至0后该区域的敌人刷新速度会降低，所以与战斗相关的挑战推荐在此之前完成。



Daddy Wants a New Grill 5点

取得条件 收集所有立标

获得方法 支线“护航车队”相关。

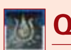




A Thousand Words 5点

取得条件 收集所有历史遗物

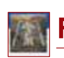
获得方法 惟一需要主要的是倒数第五行第一个遗物，Pink Eye支线任务“IN DUE TIME”的奖励。具体注意事项可以参考前文全挑战达成部分。



Quench Their Thirst 2点

取得条件 给遇难者水喝

获得方法 遇难者在大地图上会以“水滴”显示，给他们水喝可以获得情报。虽然是个随机事件，但实际上不难遇到。

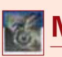




Fresh Air 10点

取得条件 驾车在废土上腾空飞起

获得方法 流程相关，不会错过。





Maximum Air 10点

取得条件 驾车飞起腾空4秒并安全着陆

获得方法 这个奖杯/成就可以在玩家后期把车辆的速度与加速度相关的升级都购买后尝试，利用Jeet's Stronghold北面的跳跃点即可轻松达成。

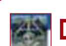


■跳跃点的位置如箭头所示。



Doing Jeet a Big Favor 3点

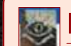
取得条件 在Jeet的要塞里建造两个设施





Doing Gutgash a Big Favor 3点

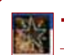
取得条件 在Gutgash的要塞里建造两个设施





Doing Pink Eye a Big Favor 3点

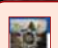
取得条件 在Pink Eye的要塞里建造两个设施





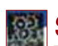
The Constructionisst 25点

取得条件 建造所有要塞中的所有设施



Just Rewards 5点

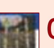
取得条件 有5，000废料的库存



Scrap Collector 15点

取得条件 有10，000废料的库存

获得方法 10000废料看起来很多，其实后期玩家把升级建造什么的搞定之后，废料还是会源源不断的来。惟一需要主要的是奖杯/成就要求的不是累积量，而是玩家现在手上持有的废料量，没到10000前可别乱花掉了。

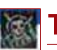




On the Road to Nowwhere 8点

取得条件 行驶1300个车身长度的距离

获得方法 虽然很难说清“1300个车身长度”有多长，但由于游戏里玩家大部分时候都在开车，所以这奖杯/成就几乎是白送的。

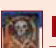




The Bigger they are… 5点

取得条件 占领一座Top Dog营地

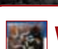
获得方法 流程相关，不会错过。





Razing Legend 50点

取得条件 占领所有营地





Wasteland Chef 3点

取得条件 吃一餐蛆虫

获得方法 玩家可以通过尸体找到蛆虫并进食以回复HP，游戏中会出现多次，不会错过。

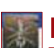




Up，Up and Away 10点

取得条件 乘搭过所有热气球

获得方法 部分热气球需要玩家添加燃油方能启动。其中一部分需要往热气球本体添加燃油，另外一部分则需要往开关部分添加燃油，燃油绝大部分都会在热气球营地处找到，但部分营地是不配有燃油的，所以常备燃油还是有必要的。





Bomb Specialist 10点

取得条件 清除全部雷区

获得方法 要想排雷的话，玩家需要驾驶Chum's Buggy到达雷区。雷区以及地雷的具体位置可以参考车后狗狗的叫声。雷区并不会显示，而是需要玩家靠近后才会显示，但一般而言，在玩家搜刮拾荒点的过程中会自然找到，所以无需担心。



No Brainer 10点

取得条件 摧毁所有稻草人

获得方法 小心BUG即可，部分稻草人需要高级的鱼叉枪才能拉倒。





Sniper Suppressor 10点

取得条件 杀死所有狙击手

获得方法 这里的“狙击手”只指分布于大地图各处独立存在的狙击手，敌人营地里负责外围防守的狙击手并不算在内。另一点值得注意的是，以上三个奖杯在游戏的初始版本里全都存在着达成条件不能解锁的BUG。





Rust is the New Black 3点

取得条件 收集所有车身涂装

获得方法 只要通关后并击败所有Top Dog后即能获得。





Blockhead 10点

取得条件 获得最好的V6与V8引擎

获得方法 V8引擎需要主线剧情到一定程度后才能获得，全升满后才能获得该奖杯/成就。



Just Walk Away 8点

取得条件 步行650个车身长度的距离

获得方法 和“On the Road to Nowwhere”类似，不过需要的是步行距离，一般在搜刮拾荒点的时候会顺便达成。



Looked Everywhere 10点

取得条件 掠夺所有拾荒点

获得方法 拾荒点会在玩家靠近后显示，不过除此之外还有一个更简单的方法，只要把每个要塞的勘察队（SURVEY CREW）都建造出来即可。

Explosions Are Not Enough 25点

取得条件 完成所有营地的可选目标

获得方法 获得方式：在营地时，玩家可以通过按下L3/LS键显示每个营地的所有可选目标。





Maximum 50点

取得条件 完全升级麦克斯

获得方法 只需要购买所有装备的最高级以及技能即可，Griffa处的升级不算在内。





Up to the Task 80点

取得条件 完成所有非重复的挑战

获得方法 参考前文的全挑战达成部分。

潜龙谍影V 幻痛	Konami	动作冒险
多机种	Metal Gear Solid V:The Phantom Pain	美版
2015年9月1日	本地1人，在线1~16人	对应玩家年龄：18岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

《潜龙谍影Ｖ 幻痛》已经发售一段时间了，本作的内容之丰富想必各位读者也已经有所感受。为了让大家能够更流畅地体验本作的全部内容，本次的攻略将在尽量不涉及剧透的情况下，为大家带来关于《幻痛》最全面的攻略与研究。Let's be the Lengend.

文 伽蓝&乙太 美编 NINA





操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
LB键	L1键	呼叫任务提示/指令菜单（长按）
RB键	R1键	视角复位/打开望远镜（长按）/（举枪状态下）切换主视角瞄准
LT键	L2键	举枪
RT键	R2键	射击/发动CQC
A键	×键	切换站立/蹲姿，长按为匍匐
B键	○键	换弹/拾取
X键	□键	（移动中）飞扑
Y键	△键	攀爬/动作键
十字键	十字键	切换装备/打开装备菜单（长按）
左摇杆	左摇杆	移动，按下摇杆为快速奔跑
右摇杆	右摇杆	视角
VIEW键	触控板	系统菜单
MENU键	OPTIONS键	打开iDroid界面



基本系统

体力系统

本作的体力值设定与原爆点相同，采用了时下射击类游戏流行的自动恢复设定，只要玩家在受伤后一定时间内没有继续受到伤害，那么体力值就会自动恢复，受伤的程度会以“晕血”的形式显示在屏幕之上。但是，受伤时有一定几率进入重伤状态，重伤状态表现为屏幕完全变成深红色，这个时候游戏会提示玩家按下 Y/△键为自己进行急救，如果成功进行急救后就可以完全恢复正常，但需要注意这个急救的过程会因敌人的攻击而中断，因此必须选择安全的位置进行操作。



标记

在游戏中可以对几乎所有的事物进行标记，无论是敌人、车辆、动物、还是武器均可。标记的方式有很多种，最基本的方式是在武器射程范围内用准星观察，或是使用望远镜观察进行标记，另外还可以通过借助同伴的能力来实现。敌人在被标记后会呈现蓝色的高亮光影，而且头上也会有相应的状态信息，被标记的敌人能被隔墙观察到。只要标记敌人一次，那么他的标记就不会消失，就算任务过程中失败读取 Checkpoint 重来，原来的标记也仍然会保留下来，在某程度上这种设定降低了游戏的难度。另外，使用 CQC 放倒敌人拷问后，也能从敌人口中套出关键信息的位置，这时也会自动标记部分资讯。

iDroid

iDroid 其实就是游戏中呼出的游戏菜单，这个菜单可以说是一切功能的入口。其分为 3 个部分，Mother Base 界面主要用于母基地的管理。Map 界面就是最常用的地图功能，在地图上玩家可以看到一切的标记，并且可以设置各种各样的标记。Missions 界面是管理各种任务的界面，比如选择主线任务以及支线任务、派遣部队完成任务。

任务支援

iDroid 在任务过程中最常使用的，当属其呼叫支援的功能，任务中玩家可以随时以花费 GMP 的方式向母基地要求各种增援，具体如下：

Supply Drop：最常用的选项，在此可以呼叫各种弹药以及消声器的补充，另外还能呼叫武器以及已回收载具的空降。

Buddy Support：这个菜单除了可以向同伴下达一些特殊的指令外，还能随时回收当前同伴并空降其他同伴更换。

Fire Support：随着游戏的推进，会解锁呼叫空中支援的功能，根据支援班的等级，从上到下的支援具体有投掷炸弹、烟雾弹催眠气体、电子干扰，甚至还能要求改变当前的天气，不过在使用 Fire Support 后，过关后的评价最多只能达到 A 级。

Helicopter：呼叫直升机到指定地点，主要用于完成任务后的撤离。



评价计算方式

游戏主线任务的评价系统延续自《原爆点》，也就是说游戏的评价系统采用任务独立结算，而且评价也以总分的方式评定，而且在《幻痛》中连“杀敌”这一扣分指标也去除了，这使得游戏获得高评价不一定需要拘泥于“不被发现、不杀敌、不接关”这样老套的硬性指标，从而使获得高评价的方式更加人性化，方式也更加灵活，一般来说在过关时总得分 13 到 14 万分都能获得 S 级评价。不同任务对于不同指标的加减分幅度并不相同，影响评价的指标具体如下：



基本指标

时间：过关时间越短，得分就越高，时间这一指标是在整体分数评定中最重要的指标。
触发警报：触发警报后按次数扣分，每次扣除5000。
被命中次数：在被敌人发现后被攻击命中的次数，每被击中1次扣除100分。
战术击倒：战术击倒是指利用CQC将敌人击倒的次数，每次增加1000分。
爆头：枪械射击爆头的次数，每次增加1000分。
射击命中率：根据本关的射击命中率加分，无关紧要的加分项。
无力化敌人个数：CQC击倒、麻醉敌人都算作使敌人无力化，每个增加200分。
有效拷问数：利用CQC拷问敌人成功的次数，无关紧要的加分项。
俘虏回收数：在战场中回收俘虏会加分，每个增加5000分，回收俘虏对高评价很有帮助。

奖励指标

任务额外指标：每一关都有2个额外的加分项，一般来说这些加分项就是任务中摘取的2个次要目标，一般加分幅度根据任务不同而不同。
不接关：不读取Checkpoint重来增加5000分。
不杀敌：增加5000分。
不触发反射模式：增加10000分。
不触发警报：增加5000分。
不触发警报+不杀敌：增加20000分。
无痕迹过关：一般不出现在列表上的隐藏选项，在不对敌人进行任何动作情况下不被发现过关，增加100000分，最高的加分项。

CQC

CQC 是系列的传统要素，它允许玩家在无声的状态下迅速将敌人制服，具体发动方式为靠近敌人后按下 RT/R2 键，而根据后续输入指令的不同，CQC 会派生出不同的动作内容。

击倒（连点RT/R2键）：快速放倒敌人，如果附近有多名敌人还可以连续按键发动华丽的连续CQC。
摔倒（左摇杆+RT/R2键）：将敌人直接摔晕。
在按住RT/R2键的情况下，可以将敌人制服，这个状态下可以派生出3种不同的操作。
拷问（按住LB/L1键）：在激活拷问选项后，可以用右摇杆选择左侧2个选项，上方选项的作用为强迫他吐出附近重要信息的情报，而下方选项的作用是让他说出附近敌人的位置信息。
勒晕（连点RT/R2键）：勒晕敌人。
暗杀（Y/△键）：将敌人直接割喉杀死。
缴械（CQC发动的瞬间LT/L2键）：直接缴械敌人，如果是无声接近敌人背后举枪的话也可以让他主动放下武器，部分敌人在被缴械后会有不老实的举动，如果他的双手慢慢放下，这时就是他准备反击的信号。

时间&天气

在本作中有 2 个要素会对潜入造成很大的影响，它们分别是时间以及天气。时间对潜入的影响无非就是日与夜的区别，白天时敌人的视野良好，很容易就会发现潜入的玩家，相反黑夜敌人的可视距离大幅下降，因此晚间潜入是最好的选择。在执行每一个任务时，玩家都可以选择投放进入战场的时间，可选的有 ASAP（根据当前时间马上进入），0600（白天）以及 1800（傍晚），玩家可以根据自己的实际情况来决定具体的时间。

天气对于潜入的影响体现于一些细节上，比如在雨天时玩家的脚步声会被弱化，在半蹲状态下无论用何种速度移动，敌人都不会听到脚步声。另外恶劣天气如沙尘暴会使敌我双方的视野都受到极大的影响，不过如果玩家提前将敌人标记，那么即便在沙尘暴下都能对敌人的位置了如指掌。



幻影雪茄

幻影雪茄 (Phantom Cigar) 是游戏初期就拥有的道具，这种雪茄使用的特殊的草药制成，能使人忘掉实际的时间流逝，在使用时游戏内时间会快速加快，利用它可以调整想要的时间甚至是天气潜入。需要注意的是，幻影雪茄必须合理地使用，因为它的作用仅仅是加快时间的流逝，在使用时附近的敌人也会同样受到这个时间的影响，比如玩家将一名敌人麻醉，如果这时在他旁边使用幻影雪茄，那么敌人会因时间的影响而醒来马上发现玩家的踪迹，所以必须在安全的地方使用。



另外，使用幻影雪茄时流逝的时间，会计入任务消耗时间之中，这会使任务评价中时间一项难以获得高分，因此想要获得高评价，还是要避免使用这个道具。

战斗区域

游戏的主线任务每一关都有一个限定的任务区域，这个区域在地图上显示为白色的框体，而在完成每一关的目标任务后，地图上会再出现一个范围更小的红色框体，这就是所谓的战斗区域（Hot Zone）。玩家需要离开这个战斗区域才算作真正的过关，撤离的方式有 2 种，一种是呼叫直升飞机，然后前往降落地点登上飞机从空中离开，另外一种就是在陆路撤离，只要跑过红色边线外就算作离开。

富尔顿气球回收系统

相信从和平行者一路走来的玩家一定不会对这个系统感到陌生，利用这个系统，玩家可以在游戏中以长按 Y/△键的方式将敌人回收，使其成为我方的成员，而且通过在开发界面升级，还可以回收资源集装箱、装甲车等重型物品。但是，气球回收的几率并非 100% 的，首先它需要在露天的场景下使用，其次它会受天气因素的影响，当前天气越恶劣，回收成功的几率就越低，除此之外，有一些受了重伤的目标也不能直接用回收系统回收。在使用这个系统时，最好不要当着敌人的面使用，这样不仅容易被敌人击破气球，还会使敌人进入警戒状态。

通过开发富尔顿回收系统的“Carco”科技树，将可以回收敌方迫击炮、机枪塔等武装，甚至是敌方的装甲车、坦克都能直接回收。而在完成支线任务 50 后，还能进一步开发无视地形和环境的虫洞回收系统。

反射模式

反射模式是游戏的潜入辅助系统，它允许玩家在潜入过程中不慎被敌人发现的瞬间作出反应，这时会自动进入短暂的子弹时间，如果在子弹时间内击杀 / 麻醉敌人的话，那么就不会触发警报。利用反射模式能有效降低被敌人发现的几率。反射模式可以在 OPTIONS-GAME SETTING 中手动开启 / 关闭，虽然在任务中发动反射模式的话会无法在相关评价中获得分数加成，但本作的 S 级评价十分宽松，因此还是建议玩家保持反射模式常开。

小鸡帽

小鸡帽是一个新手辅助系统，在在 OPTIONS-GAME SETTING 中开启后，Big Boss 会戴上滑稽的小鸡帽子，这个帽子的作用在于在被敌人发现时，能够最大无视敌人的警报 3 次，但代价是在使用小鸡帽后，该关卡的评价最多只能达到 A 级，因此只建议玩家在卡关无可奈何时酌情使用。



英雄度

在游戏中几乎所有的行为都会与英雄度关联，那么英雄度是什么呢？所谓的英雄度，就是 Big Boss 以及钻石狗部队在世界中的名声，完成任务、派遣任务成功以及 扩张基地设施等行动会增加英雄度，相反被敌人发现，杀死敌人等会降低英雄度。英雄度越高，在完成任务的结算界面中就会有越高的几率获得志愿兵，而且在战场上碰到的敌人的能力也会随着英雄度的提高而提高。当玩家的英雄度积累到 15 万时，就会进入“英雄”这一状态。

恶魔度

恶魔度是一个与英雄度完全相反的数值，其提升方式简单来说就是做出违背道德的事，最直观的就是在战场中肆无忌惮地杀害敌方。恶魔度与英雄度不同，玩家无法再游戏中准确查看其具体数值，但随着恶魔度的提高，Big Boss 头上的角会越来越长，而且身上会出现无法被洗去的血迹，累积的恶魔度越高，上述的外观改变就越明显，如果不想变成这个样子的话，就要尽量规范自己的游戏方式，以麻醉 / 击倒的潜入作为主要游戏方式。

出击准备

每一次进行任务之前，都会进入一个出击的界面，在这个界面中玩家可以从头到脚配置自己投入战场的装备，但是需要提前知道的是，每一件装备实际上都需要消耗一定的 GMP 来装备，也就是说身上带的东西越多，消耗的 GMP 也会越多。而实际上除了一些特殊的任务外，大多数任务一把麻醉枪加上一把顺手的步枪就足够应付了，同时道具也推荐尽量简单为宜，毕竟这是一个强调潜行的游戏。

继承《潜龙谍影V 原爆点》存档

本作可以继承《原爆点》的存档，如果玩家曾经玩过前作，那么需要首先将《原爆点》进行更新，然后在《原爆点》的菜单选择 Save Data Upload，完成后回到《幻痛》的菜单选择 Download MGSV: GZ Save Data 就可以继承前作的存档。

继承存档可以获得 2 套服装，分别是 SV-Sneaking Suit (《原爆点》潜入服) 以及 Sneaking Suit (再现 MGS1 造型的服装)，但即使不继承存档，玩家也可以自行开发，因此即便无法继承存档也不必在意。除了服装外，还会根据玩家在原爆点中的完成程度给予一些母基地成员奖励，但这些成员除了恶搞的小岛秀夫外，能力都不会太高，只在初期略有作为。

武器自定义

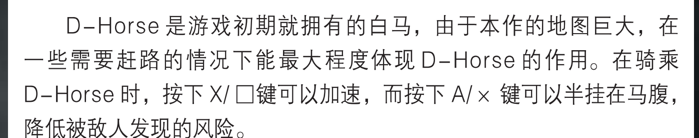
在游戏菜单的 Customize 菜单中，有大量可供玩家选择的自定义选项，这些自定义之中，大多都是改变原有的外观，除此之外并没有其他作用。但是，当玩家完成支线任务 107、108、109 后，可以获得拥有特殊技能枪械大师的成员，将其分配到研究开发班后，自定义菜单中将会多出武器的选项，在这里玩家可以对枪械在可能范围之内进行自定义。

武器自定义的意义在于补足武器本身的一些短处，比如弹夹较小，没有消音等，举个例子，游戏中拥有消音的狙击枪数目很少，但通过武器自定义，可以为每一把狙击枪都配备消音功能，这样就可以轻松实现远程无声击倒敌人了。

同伴系统

同伴系统是本作新增的系统，在每一次行动中玩家可以携带一个同伴，不同的同伴取得方式以及作用的大相径庭，以下是所有的 4 位同伴。

D-Horse

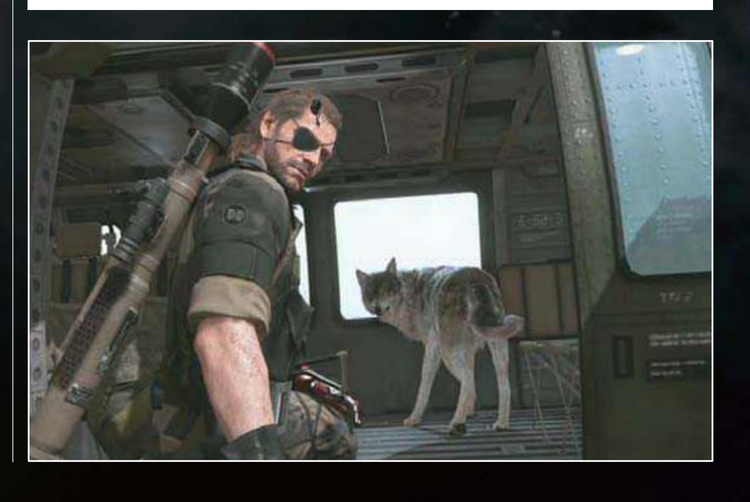


D-Horse 是游戏初期就拥有的白马，由于本作的地图巨大，在一些需要赶路的情况下能最大程度体现 D-Horse 的作用。在骑乘 D-Horse 时，按下 X/☐键可以加速，而按下 A/× 键可以半挂在马腹，降低被敌人发现的风险。

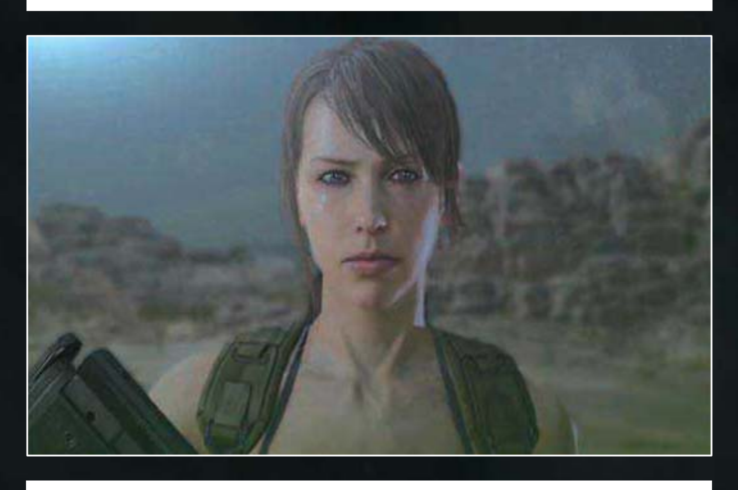
D-Dog

在进行游戏初期的部分任务时，会在任务开始时的投放位置听到幼狼的叫声，就算玩家将其无视，它也会不依不挠地缠绕在 Big Boss 的附近。将其麻醉回收后，这样在回到母基地后就会触发 Ocelot 同意将其训练剧情，这样在完成一定量的任务后，在返回母基地时幼狼会长成，并且成为可共同出战的同伴。

D-Dog 的作用在于探知附近的事物，而且这个探知能力十分



夸张，只要带着它在身边，在靠近草药、敌人、载具它都会吠叫并自动将这些物品标记在画面上，对于潜入来说 D-Dog 是极佳的伙伴。同时，通过开发 D-Dog 的装备并在指令菜单向其发出指令，它还能以吠叫诱敌、击晕甚至是杀敌。



Quiet

Quiet 是在预告片中多次出现的性感女狙击手，她出现在主线任务 11 中，在任务中将她击倒后，玩家可以选择将她杀死或是将她带回到母基地，选择在将她带回母基地后，随着流程的发展，剧情中 Ocelot 会要求 Big Boss 回到母基地的牢房对 Quiet 进行观察，在这之后 Quiet 就会正式成为可选的同伴。

Quiet 主要担任狙击掩护以及侦察的工作，在初期她的能力十分不好用，不仅狙击枪的声响会引起敌人的注意，而且杀伤性武器杀敌也会影响回收敌方士兵以及任务高评价的表现。但随着与 Quiet 好感度的提升，可以逐步为她开发实用的同伴装备，特别是在好感度超过 80 时，只要满足条件，可以为她开发实用的消声麻醉狙，有了这个武器之后，往往只需要将她派到敌方据点并指示她开始掩护，敌方据点的大部分敌人就会纷纷倒地入睡，十分霸道。不过在面对一些配备有头盔的敌人时，Quiet 第一击只能使其的头盔掉落。

D-Walker

D-Walker 是一台长相十分蠢萌的机器人，它解锁于主线任务 13 后，D-Walker 实际是一台多功能的战斗机械，一般情况下，它的移动操作和人没有什么不同，但在按下 X/□键后 D-Walker 会进入高速滑行模式，要比普通移动要快，然后按下 A/×键可以刹车，并转换成慢速的潜行模式，在这个模式下 D-Walker 的移动是无声的。

武器方面，D-Walker 初期的装备十分简陋，基本就是和玩家无异的麻醉枪等，但通过逐步的开发，可以增加对装甲车炮、火神炮以及火焰发射器等强力的武器，还可以强化其手臂使它能发动近战 CQC。一般来说，D-Walker 适用于一些会发生猛烈战斗的关卡，对于潜入你会有更好的选择。需要注意的是，因为 D-Walker 是一个武装，因此它的武器需要在 Customize 菜单中更换，在出击界面是无法更改 D-Walker 的装备的。

好感度

游戏中 D-Horse、D-Dog 以及 Quiet 是存在好感度的设定的，这个好感度以钻石狗图标的条状槽显示，但其背后实际上是一个隐藏的数值，这个数值最高为 100，好感度每提升 10 就会增加一个图标。每次带同伴出任务都会固定获得一定值的好感度，然后根据在该任务中与同伴的互动、协作程度的不同，在过关后同伴提升的好感度也会有所不同。换句话说，多带同伴出任务、多使用同伴的能力就是提升好感度的方法。

随着好感度的提升，会解锁一些新的同伴指令，比如让 D-Horse 原地拉大号迷惑敌人，或是让 Quiet 自由掩护自己的行动，另外，Quiet 一些装备的开发也需要提升她的好感度才能开发。

特别需要提醒的是，当 Quiet 好感度满后，可以在主线任务 43 后回到母基地触发特殊的剧情，并在往后展开一连串的剧情，具体请参看下文的主线攻略部分。

母基地指南

母基地是传承自《和平行者》的一个重要内容，在本作中母基地是钻石狗的基地，要概括母基地的作用，那就是赚取 GMP，开发新技术以及训练成员的能力，接下来就为大家详细介绍母基地的各个功能。

GMP

在介绍母基地之前，首先要为大家介绍 GMP 这个概念，GMP 是游戏中的金钱单位，无论是配置装备、呼叫支援还是技术开发，每一个环节都需要耗费 GMP。GMP 的最大持有值为 500 万，一般来说 GMP 都能积少成多，但如果玩家挥霍无度，让 GMP 到达的负值，那么母基地就会陷入混乱，一些优秀的成员也可能会因此离开钻石狗的队伍。从根本上来说，母基地其实就是 GMP 的获取与支出平衡后的发展成果，因此如何分配 GMP 的使用，是放在每一位玩家眼前的课题。

资源

如果说 GMP 是母基地运作的经费，那么资源就是研发时的材料，资源分为已加工资源以及未加工资源。已加工资源是指直接可以投入使用的资源，比如玩家完成派遣任务的奖励，在游戏中敌人营地搜刮的小资源盒等，这些都属于已加工资源。而未加工资源指的是由母基地据点开发班定期产出的资源，这些资源在产出后无法立刻使用，必须再等待一段加工的时间才能最终成为能够使用的资源，所有在战场中用气球回收的大型资源集装箱都属于未加工的资源。

除了直接资源外，玩家在战场中回收的敌方载具、武器都可以看作我方的资源，在 iDroid 的 Mother Base-Resources 界面中，可以变卖这些资产来换取 GMP。



快速获取资源

游戏中的一大难题，就是如何快速获取资源来增设母基地的各个平台，前面也提到了可以通过在战场中通过回收集装箱的方式获取资源，一般来说，白色集装箱所含的资源较少，而红色集装箱则含有丰富的资源，因此回收红色集装箱是获得资源的一个最主要的手段。举个例子，游戏中最稀缺的资源无非是燃料资源以及贵金属，前者资源无论任何平台都需要用到，后者是变卖套现 GMP 最直接的手段。刷取这 2 种资源推荐玩家选择主线任务 12，这个任务开始会在剧情中看到

MG的位置开始，将面前2名敌人放倒后，从左侧楼梯上可以找到燃料、稀土以及贵金属集装箱各一个，根据需要将这些集装箱有选择性地回收后，按照剧情提示调查右侧楼梯的情报文件触发检查点（必须触发检查点，否则不会成功回收资源），然后马上按下暂停选择重玩本关继续回收集装箱即可，这是刷取这3种资源的方法。同理，如果玩家缺少的是生物资源或是普通金属资源，则只要找到有这些资源的红色集装箱关卡，用触发检查点后重玩的方法刷取即可，但一般来说除了燃料资源外都基本够用。

获得集装箱的资源后，另一个问题就会出现眼前，那就是如何将这些未加工的资源进行加工，理论上加工资源只要玩家在进行游戏就会慢慢进行，但是我们仍然可以通过挂机的方式来快速实现，具体为在回收一定量的集装箱后，选择主线任务4，在降落后沿大路往东侧跑，这时路上会开来一辆卡车，只要玩家想办法爬到这辆卡车的后方趴下，并用电源线连接手柄并关闭相关的省电功能保证手柄不断开，就可以实现挂机加工资源。为什么会选择趴卡车的方式呢？那是因为玩家如果在游戏中在一个地方长时间不移动的话，那么资源是不会进行加工的，因此这里我们巧妙利用卡车的移动代替玩家自身的移动，从而实现挂机加工资源。

设施介绍

在游戏之初，母基地只有司令部一个中心设施，但随着流程的推进，玩家会逐步解锁其他不同的部门设施，下面就为大家介绍所有部门设施的作用。

战斗班

战斗班是一个对游戏操作部分没有什么影响，但对于整个母基地建设却极其重要的一个班，在解锁战斗班后，名为战斗派遣（Combat Deployment）的任务会出现在iDroid的任务栏处。通过完成战斗派遣任务，玩家可以从每个任务的奖励中得到武器开发蓝图、资源、GMP以及人才，这也是游戏中赚取GMP最主要的手段。通过增加成员提高开发班的等级，能提高获得GMP报酬的数额。

战斗派遣任务

战斗派遣任务的玩法很简单，在任务列表中选择想要出击的任务，在下方可以看到这个任务相应的报酬以及报酬取得的几率，在选定任务后系统会自动编组几个小队，但如果对这些小队不满意，玩家可以按下Y/△键自定义小队，选择更优秀的人才来提高任务完成几率。部分战斗派遣任务要求玩家有一些硬件条件，比如拥有坦克、四轮越野车等，否则无法出战，这时玩家就需要确保自己在战场上回收这些车辆后再来挑战。通过用现实货币购买新的FOB基地可以增加可派遣小队的数目。

需要注意的是，战斗派遣任务中，任务名字前带黄色标点的是“关键任务”，这些关键任务一般难度较高，而在完成后会进一步解锁更高难度的关键任务。

另外，通过完成列表下方一些带有图标开头的派遣任务，可以削弱游戏中敌人相应的防备，比如枪械变弱，摄像头变少等，通过这样的方式反过来影响着游戏。

研究开发班

研究开发班可以说是玩家最常接触的一个班，游戏中所有的开发物品都有相应的研究开发班等级要求，通过增加成员提高开发班的等级，就能进一步开发高等级的武器装备。有时如果开发班等级不足，不妨从其他班先把一些成员“借”过来，因为只要解锁了开发，就算之后把其他人放回原来的岗位，已经开发了的武器装备也能照常使用。

据点开发班

据点开发班是一个能自动产出未加工资源，并随着时间经过而加工出已加工资源的班。通过增加成员提高等级，可以增加每次产出的未加工资源数量，并且缩短加工这些资源所需要花费的时间，提高资源的获取速度。

支援班

主要负责玩家在战场上的支援工作的班，通过增加成员提高等级，可以增加支援攻击的种类，提升支援的响应速度，并且提高在恶劣天气下富尔顿气球回收系统的成功几率。

谍报班

负责玩家在战场上谍报工作的班，这个班可以在战场上标记敌人的可能活动范围，以及标记出可以匿藏的垃圾桶和暗道等，通过增加成员提高等级，可以提升标记的精度，缩小敌人的真实活动范围，并且提高情报更新的频率。但平心而论，谍报班的作用往往不如D-Dog来得实际。

医疗班

负责母基地成员伤病治疗的班，通过增加成员提高等级，伤病人员的康复速度回得到提高，而且在用富尔顿回收系统回收受伤的目标时也会提高成功率。

基地平台增设

随着回收成员的增加，母基地就需要面临扩容的问题，而平台增设就是解决这个问题的方法。通过增设平台，各班的最大可容纳人数会上升，也就是说通过提升最大可容纳人数，从而增加该班的等级上限。

平台建设需要花费大量的GMP以及资源，而且每次建设都需要花费大量的真实建设时间，因此建议玩家最好优先升级当前自己最需要的平台。



直属契约

在母基地的成员管理（Staff Management）菜单中，可以通过按下LT/L2键为任意成员立下直属契约，可以立下契约的人数约为总人数的15%，而这种契约主要作用有以下3种：

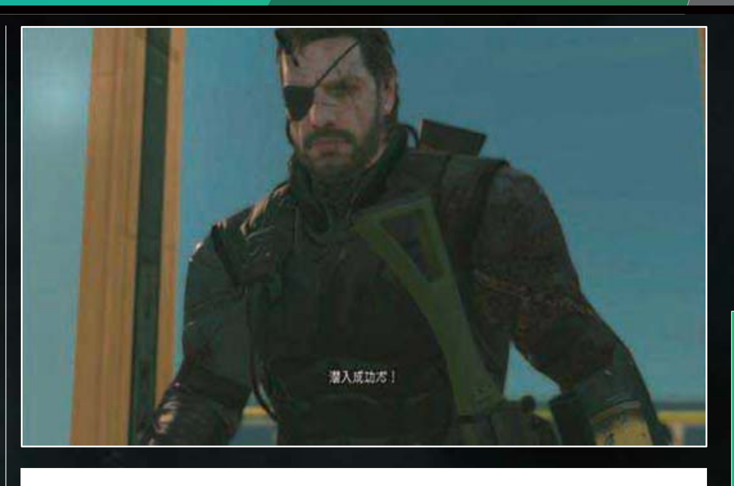
1. 在成员管理界面中，按下RS/R3键自动分配成员到最合适的班时，被定下直属契约的成员不会被系统自动移动。

2. 在战斗派遣任务中，被定下直属契约的成员不会作为战斗员参

与战斗。

3. 在 FOB 对战中，被定下直属契约的成员虽然不会在被其他玩家夺取，但同时这些成员就算放在警备班也不会参与到 FOB 潜入任务的防守中去。

前线基地（FOB）入门



关于FOB基地

FOB 基地是一个必须连接网络才能游玩的内容，当玩家主线任务进行到 21 时，在进入任务后会收到来自 Miller 的无线电，这时会触发主线任务 22，在完成主线任务 22 后，前线基地正式开启，第一个 FOB 基地是免费的，但后续的 FOB 基地则需要用名为 MB 的货币购买，MB 币只能在卖场通过购买的方式取得，也就是说是游戏的课金内容。

FOB 基地可以看作是一个在其他海域增设的另一个母基地，它的所有功能与母基地作用相同，也就是说 FOB 基地越多，能容纳的成员就越多，能派遣的战队部队也越多，获得的 GMP 速度也会加快，资源的产出以及加工速度也越快，同时，不同海域增设的基地，所含的资源产量并不相同。不过由于必须课金购买，玩家可以自行判断是否需要花钱去玩，总的来说就算不花钱也可以玩，但各种开发的进程肯定要比不花钱要慢。

FOB对战概述

FOB 对战是游戏内的玩家对战模式，因此必须连接网络才能进行，FOB对战的开启方式很简单，在iDroid菜单中选择FOB Missions即可进行。FOB 对战是攻与守的博弈，下面就为大家介绍 FOB 对战的基本玩法。

入侵

作为入侵方，玩家首先需要选择要入侵的目标，在选择目标后，玩家可以看到对手的基地概况，比如基地防御等级以及成功入侵后的报酬等。在选定目标后，接下来就是选择投放的位置并正式开始对手基地的入侵。

入侵的最终目的，是在限制时间内进入位于该设施平台高处的门，在过程中玩家需要尽量规避对手平台的士兵，并尽量利用 CQC、无声麻醉等方式将其击倒并回收，在这里需要说明一个问题，在这里回收的士兵只是属于对手警备班内的成员，要真正夺得对手其他的成员，就必须最终潜入到目的地内部。在一些平台的夹板上，会有一些对手的资源集装箱，这些集装箱同样是可以回收的，但回收一个就需要耗费 1 万的 GMP，所以玩家可以有计划地挑选自己缺少的资源来回收。

只要全程潜入没有触发警报，那么对手根本不知道玩家曾经来过，等待他的就只有 FOB 基地的损害报告。但是一旦触发了警报，不但在警报结束之前无法进入目的地，而且对手会即时收到警报，这时他可以选择马上加入到 FOB 基地的防守中来，这对于入侵一方是致命的，因为当防守玩家加入后，要成功入侵是十分困难的。

防守

防守是基于入侵方触发警报而出现的，在出现后玩家会收到紧急警报，同时可以加入到 FOB 的对战中去，在 FOB 对战中防守的玩家与其他士兵一样，只要发现入侵的玩家并将其标记就能触发警报，就算防守方被入侵方击倒，在一定时间内又可以复活继续参加防守，只要成功将入侵的玩家杀死或是 CQC 后回收，那么就算作防守方的胜利。

报复

无论入侵方最终是否成功，只要曾经触发过警报，那么入侵方就会成为防守方的报复对象，这时防守方可以在报复列表中找到入侵方来进行入侵。

核武器

随着游戏流程的进行，玩家会解锁核武器的开发，核武器的作用，就是抑制入侵过的对手的报复行为，使其不能任意地对我方 FOB 基地进行报复。但是，只要玩家英雄度达到 15 万，也就是获得了英雄称号的话，那么就能无视对方的核武器进行报复。

需要提醒玩家的是，《潜龙谍影》系列的一大主题就是反核，如果玩家开发了核武，那么不仅会马上扣除 5 万的英雄度，同时会提升大量的恶魔度，并直接变成头长长角且鲜血满身的恶鬼“Demon Snake”。

FOB封锁&解除

当玩家受到对手的入侵时，那么他的 FOB 基地会进入封锁保护状态，这个状态的持续时间为 6~24 小时不等。但是，在这期间只要玩家主动入侵其他玩家的 FOB 基地，那么这个保护就会马上解除。

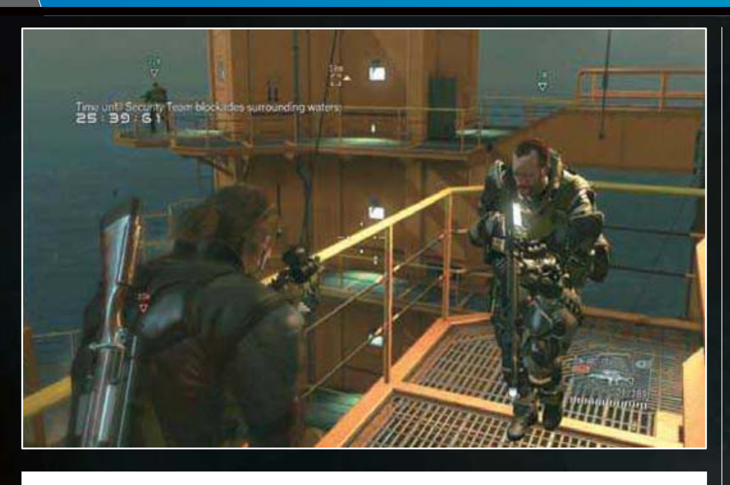


FOB对战心得

警备班设置

警备班是独立于母基地其他班的一个班，警备班会在 FOB 基地建立后开放，其关联的实际上是玩家间的 FOB 对战，通过增加战斗能力高的成员提高等级，在 FOB 对战中我方的防守队员也会随之增强，在警备班投入人员时，这些人员将会是在 FOB 对战中在甲板上巡逻的士兵，原则上在这个班放置的士兵越强，他们在防守时的能力也会越强，比如索敌视野更远、战斗能力更强等。但是，在 FOB 被入侵时，他们会有被敌人回收的风险。所以究竟是应该放置高等级士兵增强防守，还是放置低等级士兵，以牺牲防守的能力从而规避对手的回收是玩家需要考虑的问题。

笔者建议至少还是放置 B 到 A 能力的士兵为宜，因为如果放



置的警备班士兵等级太低，最终轻易被对手成功入侵，丢失的就不仅仅是甲板上的巡逻兵，全体的母基地士兵都将会受到被夺走的威胁，到时就得不偿失了。另外，在武器开发菜单中，有一部分装备会标记有绿色字体显示警备班成员可用的装备，在开发这些装备后，警备班巡逻士兵的装备会根据玩家设置的警戒度提高加强，无需手动设定。

提升基地等级

虽然警备班可以放置大量的成员，并不是说在警备班放置多少成员，FOB 对战中就会有多少成员巡逻，平台上巡逻士兵的总数是根该设施平台的等级决定的，而且通过提升基地平台等级，可以加强该基地平台的地形复杂程度，换句话说提升基地平台的数量是加强 FOB 基地防守最简单的手段。

提高防守警戒度

随着警备班等级的提升，玩家可以开发一些 FOB 对战专用的防守装置，比如激光报警装置、空中巡逻无人机以及监控摄像头等，开发这些装备可以有效发现入侵的敌人。同时，玩家可以在 Security Setting 菜单中对 FOB 各个平台的警戒方式进行设定，比如设定巡逻士兵的装备以及等级等，还可以细化到强化某个方位的巡逻，但一般来说使用简易设定，将警戒度提升到最高就对了，虽然要花费更多的 GMP，但总比人才资源被偷走后的损失要好。

死亡？负伤！

也许有不少玩家会担心将优秀的士兵投入到FOB防守中去后，他们会因受到其他玩家的攻击而死亡，而实际上在 FOB 对战中，就算敌人将我方的士兵杀死，他们也只会进入受伤的状态回到医疗室，在治愈后又回重新返回到原来的岗位上。

但是，如果这些士兵是被其他玩家用气球回收的话，那就真的无力回天了，而且前文也提到，如果对手成功入侵的话，有可能会从所有成员中带走一部分，要想规避这种风险，就只能为这些宝贵的成员设立直属契约了。

熟悉地形

无论是入侵还是防守，熟悉地形都十分重要，前线基地其实就是母基地的一个翻版，没事的时候多逛逛母基地或是参观自己的 FOB 基地，从而熟悉各个平台的行进路径，这对于提高胜率有很大的帮助。

ESPI排名与PF排名

当玩家连接网络后，在 iDroid 中会在玩家卡下方看见两个排名。

ESPI 排名相当于一个 FOB 对战的熟练度，成功入侵或是防守都能获得 ESPI 点数，并提升 ESPI 的排名，理论上 ESPI 排名能一定程度上反映一名玩家的 FOB 对战水平。

PF 排名则是一个完全独立于游戏之外的设定，这个排名会根据近期玩家在 FOB 对战中的表现，以入侵能力以及防守能力作为指标，估算出这名玩家出大概的 PF 等级，PF 等级从 E 到 AAA+ 共计分为 29 个等级，并在同级的玩家之间进行虚拟的“对战”，这个所谓的对战无需参与，其实际上就是服务器内进行的对比运算，在每段时期的“对战”结束后，玩家会获得一定的 PF 点数，这些 PF 点数可以用于换取人才以及资源。PF 排名的设定可以说是鼓励玩家多参与 FOB 对战的一个设定，随着玩家 PF 等级的提升，“对战”后获得的 PF 点数也会增多。



特殊实用道具介绍！

游戏中有数以百计的武器道具可供玩家开发，而其中有一些特色尤其明显的道具，下面就为大家介绍这一部分道具，合理利用这些道具的话可以让玩家的游戏过程更加轻松。

虫洞回收 WORMHOLE

虫洞回收是富尔顿回收系统在游戏中的终极形态，需要完成支线任务 50 后才可以开发，而且所需开发等级高达 40。不过开发了虫洞回收以后，富尔顿回收系统就能回收游戏中的任何物品了，并且能够无视天气和场景进行回收，即便是在室内或者沙暴天气下也能获得 100% 的回收成功率，可以说是游戏后期必须开发出来的项目。

杰夫提之手 HAND OF JEHUTY

杰夫提之手是特殊的机械手臂，需要完成支线任务 49 后才能开发，利用该机械臂能够远程把敌人抓住并且拉到自己身边，不过使用时有一定的锁定时间，需要消耗能量，而且有一定的使用距离，要熟练操作可能需要多加练习。初始等级为 4，升级后能量与距离都能得到提升。

火箭飞拳/爆裂飞拳 ROCKET ARM/BLAST ARM

火箭飞拳可以说是本作中最实用的机械臂，该机械臂能够在 L2 键 /LT 键瞄准后，按 R2 键 /RT 键发射，飞拳在飞行时会消耗能量，能够击晕飞行轨迹上的所有敌人，用来对付全副武装的重装士兵极为有效。手臂的飞行轨迹玩家能够手动控制，在飞行过程中再次按 R2 键 /RT 键还能让飞拳加速。火箭飞拳需要基地中有成员带有技能“Rocket Control”才可以升级，升级后能量槽提升，意味着充能后的飞行时间会增长。此外，技能“Rocket Control”还能解锁爆裂飞拳的研发，爆裂飞拳的使用方式与火箭飞拳相同，不过爆裂飞拳的威力更大，能够直接杀死敌人，但由于我们一般不需要杀死士兵，所以实用度并不高。

隐形迷彩 STEALTH CAMO

隐形迷彩在系列中向来属于潜入神器，本作中也不例外。隐形迷彩能够让 Snake 处于近乎隐形状态，让玩家轻松从士兵的眼皮底下经过，不过使用了该装备后，任务的评价最高只能达到 A，但是用来做支线任务或达成次要目标还是十分不错的。

起初的隐形迷彩为实验型（STEALTH CAMO.PP）使用后能量下降得十分快速，而且属于消耗型道具，较为不实用。当基地中拥有了带“Metamaterials”技能的士兵后，实验型隐形迷彩就能研发至等级 5。当玩家获得了关键道具“Emmerich's Research Notes/ エメリッヒの研究资料”后，就能研发出可循环充能的正式版隐形迷彩了。



无限头带 INFINITY BANDANA

同样是系列的神器之一，带上后装备就拥有了无限的弹药，不过任务评价最高只能达到 A，同样是用来做支线或完成次要目标时的利器。

当玩家拥有了关键道具“Strangelove's Memento/ ストレンジラブの遺品”就能研发普通头带，不过普通头带只有减轻 50% 重伤几率的效果。而当玩家获得了关键道具“Star of Bethlehem/ オオアマナ”，无限头带的研发就能解锁。

电子忍者套装/雷电套装 CYBORG NINJA/RAIDEN

电子忍者套装和雷电套装分别需要获得了关键道具“Master Certificate – Standard/ マスタ – 认定证 (STANDARD)”与“Grand Master Certificate – Standard/ グランドマスタ – 认定证 (STANDARD)”后才能解锁，这两套装备不仅能让角色拥有极为炫酷的外形与特效，还分别拥有提升奔跑速度和跳跃力 30% 与 50% 的效果。值得一提是，本作的电子忍者套装的头部面具是打开的，里面拥有着一张初代 MGS 中 Solid Snake 的脸。

寄生虫套装 PARASITE SUIT

此套装需要完成主线任务 29 救出 Code Talker 后才能研发，这套装备单穿是没有用的，需要配合各种寄生虫（PARASITE）才能发挥各种特殊能力。寄生虫分为三种，最简单的获得方法便是回收各个任务中的 Skull 兵，MIST 能让角色进入雾化状态快速行动，CAMO 能让角色隐形，而 ARMOR 则能让角色获得一层提升防御力的装甲。不过寄生虫属于消耗品，使用后的特殊能力也会消耗能量，使用时需要注意。此外，与之前的一些装备一样，穿本套装执行任务的话，任务评价最高也只能达到 A。



全任务完美指引

说明：本作的主线剧情是以任务制的形式推进的，一般而言，只要完成了一部分主线任务，之后的主线任务就会开启。当然，也有部分主线任务与支线任务有关，第二章最后的某几个主线任务解锁方法较为特殊，我们会在流程要点中单独列出。本作的任务除了主要目标外还会拥有次要目标，这些目标是否完成不会影响玩家完成任务，玩家可以选择性完成。虽然每一个任务的打法并不惟一，但为了让玩家能够完美游戏中的每一个任务，本次的指引不仅给出了基本流程指南，还有全任务目标的达成方法以及 S 评价攻略，希望能够对大家有所帮助。



序章 Awakening

流程要点

1. 序章可以算作是教学关卡，醒来后的剧情中跟随医生的提示行动即可。剧情过后一路跟随绷带男，有直升机出现的走廊需要按住 × 键 /A 键匍匐前进，灯光消失时才可起身，出现士兵后迅速按住左摇杆冲到走廊尽头，之后继续跟随绷带男。

2. 士兵排查病床的场景只需躲在右侧绷带男所在的隔间内即可，冒然行动会被士兵发现，等待片刻就能触发剧情。从左侧离开病房时需要趴下后缓慢移动，之后在空地上保持趴着的姿势装死，否则会被士兵们发现。剧情过后按△键 /Y 键治疗腿伤，从没火的一侧离开并继续跟随绷带男。

3. 有士兵出现时先躲在墙边，绷带男会拿枪干掉士兵，之后上前拾取武器，并根据提示攻击灭火器灭火，之后从身后的通路离开，走廊上的敌人需要我们亲自射倒，顺便借此熟悉一下枪械的相关操作。

4. 大厅里会有数名士兵，绷带男会吸引一名士兵的注意力，之后可以直接往左走，从尽头的缺口跳到一楼，之后直接往大门口跑。剧情过后面对火焰男时只要在大厅门口按□键 /X 键即可。

5. 马上追逐战时用枪射击火焰男可以使其减速，注意好及时进行上弹，追逐战过后序章结束。



目标指南

1.在没有触发反射模式的情况下过关

要达成这个目标十分简单，只需要在 Options 中把反射模式关闭，这样就完全不可能触发反射模式了。

2.遇到Ocelot后，在没有受到火人攻击的情况下过关

火人的追击战中，要想不被火人攻击，关键在于通过霰弹枪命中将其保持在一定范围之外，而玩家也要把握好弹药的余量以及换弹的时机。在这段剧情中有 3 处是必定会被引燃的，第 1 次是追击战开始的前半段，在进入森林后必然会被引燃；第 2 次是追击战的中段，在通过森林的过程中会先后有 3 棵树左右倾倒，在第 3 棵树倾倒后会被引燃。第 3 次是追击战的最后阶段，当与火人分隔在高低的落差时，会一度完全丢失火人的踪影，待火人再次出现时，他会紧跟在玩家的身后，这时会又一次被引燃。

除了以上 3 次强制被引燃外，其他时间受到火人的远距离火柱攻击，或是身上被引燃都不能达成这个目标，一旦失败就果断马上读取上一个储存点，否则就又要再次忍受一大段的序章剧情了。

S级评价攻略

序章想要拿 S 评价较为简单，因为流程较为固定，所以只要在对流程有所熟悉的情况下就能较快地完成本任务，不耽误时间即可获得 S。需要注意的有两点，分别是走廊与敌人的战斗，以及在大厅与敌人的遭遇。前者注意尽量不要被攻击到，后者可以选择从二楼左侧直接前往一楼从而避免被敌人发现。



V 第1章 Revenge

任务1 Phantom Limbs

流程要点

1. 任务目标是营救 Kaz，但首先要获取 Kaz 所在位置的情报。剧情过后根据提示打开 iDROID，确认任务的主要地点后退出，按 R1 键 /RB 键使用望远镜，找到一个发光点，按下 R3 键 /RS 键放大后标记目标，这里就是情报的所在地。剧情过后就能自由行动了，可以先熟悉一下包括骑马在内的各项操作。

2. 首先前往刚刚标记的地点获取情报，这个据点的敌人虽然不多，在远处用望远镜把他们标记出来，以便制定潜入与撤退的计划，之后的任务也都建议这么做。情报所在屋子旁有一面旗子，位置很好辨认，不过屋子附近有几个守卫，应当优先搞定。前往小屋二楼的房间就能发现情报。

3. 得到情报后获得 Kaz 的具体位置，不过前往目标据点的道路上会有巡逻的敌人，沿路的岗哨中也会有敌人，注意不要被发现。Kaz 所在据点的敌人较多，可以选在晚上行动，利用夜视仪观察周围敌人的行动是不错的选择。

4. 救出 Kaz 后迅速撤离据点，将 Kaz 放在马上朝目标地点移动，之后等待剧情触发。剧情过后 Skull 兵会封堵住桥以及桥左侧的道路，可以先在桥右侧的小道上弄出点动静（不能开枪），这样桥上的 Skull 兵就会被引诱过来，等他们移动到小路上后立刻骑马快跑过桥，即可不被发现。到达目标地点后等待直升机到来，之后先将 Kaz 搬上直升机，自己紧随其后，剧情过后本任务完成。

目标指南

1. 找到指出 Kazuhira Miller 的资料（主要目标）
2. 回收 Kazuhira Miller（主要目标）

3.回收Wakh Sind Barracks的指挥官

来到 Wakh Sind Barracks 后，指挥官一般位于斜坡上部，也就是这个基地深处的位置，他的最大特征是戴着一顶红色的贝雷帽，将其麻醉回收即可。

4.在没有被Skull部队发现的情况下过关

在救出 Miller 来到撤离点时，会触发 Skull 部队出现的剧情，要想不被发现，首先玩家需要做的就是将所有 4 名 Skull 部队成员标记，这时观察所在的地形，可以发现左侧的 2 名敌人会缓慢地往桥梁的下方走，而桥上的 2 名敌人会缓慢的径直往桥梁前方走，推荐的躲避方法是在将他们标记后，迅速跑到桥梁下方，在这里等待左侧 2 名敌人逐渐往下走和上方两名敌人逐渐往前走，然后在左侧敌人完全靠近之前往右侧的斜坡走，在这里桥梁与斜坡的落差会刚好造成一个视觉的卡位，实际上 Skull 部队的听觉远比视力要好，当桥梁上方的 2 名敌人面向桥梁，那么这时就可以从斜坡慢速离开，但注意必须蹲姿慢走，否则发出丝毫的声音都会被其发现。



5.取得隐藏在Spugmay Keep的钻石

来到 Spugmay Keep 这个废墟时，不用浪费时间在地面上寻找，这颗钻石实际上位一旁的悬崖上，稍微观察一下就能找到其闪闪发光的所在。



6.回收运输卡车的驾驶员

在本关中，有一辆运输着货物的卡车会不断在 Wakh Sind Barracks 以及 Da Ghwandai Khar 之间往返，玩家可以用守株待兔的方式在其中一个终点等待卡车的到来，也可以主动走到两个据点之间的通路上用抽幻影雪茄的方式来主动让路过的卡车发现，只要将卡车驾驶员回收，这个目标也就完成了。

S级评价攻略

本任务的流程如果正常进行的话耗费的时间较多，不过在知道了 Kaz 的具体位置后再次游戏的话，就可以不去获取情报直接前去救出 Kaz，之后迅速脱离。Skull 兵出现后注意用引诱的方法把他们引到右侧的小路上，之后迅速过桥前往降落点，这样还能获得奖励分。按上所说，行动迅速且没有获得太多扣分点的话很容易获得 S。

任务2 Diamond Dogs

流程要点

本任务为基地运作、CQC 以及用富尔顿装置（Fulton Device）回收士兵的相关教学，按照 Ocelot 的教程提示一步步执行即可，并没有什么特别的难点，最后坐上直升机即可结束任务。

目标指南

1. 完成富尔顿回收系统教学（主要目标）
2. 回收成员，提高研究开发班等级（主要目标）
3. 开发纸箱，完成基础教学（主要目标）

4.完成拘束训练

在本关中，实际上只要完成了前 3 个任务目标，也就是将纸箱开发完毕就可以直接呼叫直升飞机离开，因此有的玩家可能会没有完成目标 4 和 5。在纸箱开发完毕后，先不要呼叫直升飞机，这时 Ocelot 会进一步教玩家如何使用 CQC，同时会有 3 名士兵迎上来，所谓的拘束训练，就是按住 RT/R2 键将敌人制服，然后连点 RT/R2 键将其勒晕。

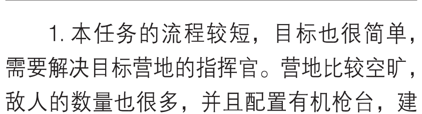
5.完成打击训练

打击训练十分简单，将拘束训练完成后，对着士兵连点 RT/R2 键将其用一套连环拳击倒即可。

S级评价攻略

本任务为教学任务，并无评价。

任务3
A Hero's Way



流程要点

1. 本任务的流程较短，目标也很简单，需要解决目标营地的指挥官。营地比较空旷，敌人的数量也很多，并且配置有机枪台，建议在夜晚行动。

2. 指挥官位于营地中央亮着灯的屋子内，附近会有巡逻的敌人，高塔上也会有放哨的士兵，建议全部清理掉后再潜入室内。室内只有指挥官一人，直接将其放倒即可，推荐直接将用富尔顿装置把他回收到基地，以后需要处决的任务目标都可以采取回收的方式来完成。

目标指南

1. 排除指挥官 Spetsnaz（主要目标）

2. 在超过100米的距离外击倒指挥官Spetsnaz

要完成这个目标，首先需要有一把狙击步枪，推荐在出击时间选择 1800，当直升机在一路狂奔至图示位置的据点外，如果动作足够快的话，这时装备狙击枪从这个位置观察据点，可以透过棚架看到指挥官与 2 名士兵在交谈，在他们交谈的过程中将其用狙击枪杀死 / 麻醉都可以完成这个目标。





3. 回收指挥官Spetsnaz

用回收系统回收指挥官即可，如果想要和目标 2 同时完成的话，那么在完成目标 2 时就需要使用麻醉狙击枪。

4. 在Shago Village与Spugmay Keep之间的沙漠中摘取植物Haoma

Haoma 植物比较罕见，它位于如图所示的 Shago Village 与 Spugmay Keep 之间的大片沙漠上，在一处岩石群旁边。





5. 回收隐藏在Shagovillage的资源

在 Shagovillage 据点的西侧，有一座很明显的桥梁，在桥梁的桥墩下方的土堆中有一个已加工的资源盒，将其直接取得即可。



S级评价攻略

本任务用正常打法在不被发现且行动迅速的情况下也是能获得 S 评价的，在重复本任务时还有一种更为简单的打法。选择南侧的降落点，由于之前已经确定了指挥官的位置，可以直接在目标据点正对的山头上用带消声的伤害型狙击枪把目标指挥官狙杀。如果行动迅速的话，指挥官会在一个屋子门口和士兵谈话，此时便是将其解决的好时机，之后迅速撤离完成任务，一般 5 分钟左右完成，这样就能依靠较高的时间得分获得 S 评价。

任务4
C2W

流程要点

1. 本任务的目标为破坏敌人的通讯设备，因此在开始之前最好已经研发出 C4，不然就只能用手雷执行破坏任务了。沿北侧的山路进入据点，执行任务前，先用望远镜标记三个雷达的位置，两个在据点外侧的高处，一个在深处的高地上。在执行任务时会有敌人的装甲车在据点停留，可以等他们离开后再执行任务。优先把敌人全部都麻痹后再设置炸弹，注意高台上的敌人。确认周围没有威胁后就可以设置 C4 炸弹了，可以把三个炸弹设置好后再连续引爆，之后迅速离开任务区域即可。

2. 本任务还有一个更简单的达成方法，从北侧到达据点后，绕过高台放哨的敌人，从高处跳至集装箱的后面，之后匍匐向右来到一个小屋的背后，从缺口进入屋子，在屋子里会发现雷达的发射机，直接设置 C4 后爬窗离开，从屋子的另一侧向据点的南侧出口撤离，之后直接引爆 C4 即可完成任务，这样也省去了标记雷达以及分别炸毁三个雷达的麻烦。

3. 如果玩家在进行本任务前就已经来过这个据点，并且炸掉了通讯设备，那么本任务就会直接完成，不过会没有评价，而且有可能触发评价无法获得的 BUG，因此不建议玩家这么做。

目标指南

1. 找到Eastern Communications Post中的通讯设备

将这些通讯设备用望远镜观察，将全部 3 个通讯设备标记即可。

2. 摧毁Eastern Communications Post中的通讯设备（主要目标）

3. 取得隐藏在Eastern Communications Post的钻石原石

这颗钻石的位置比较隐蔽，虽然目标说明中写着这颗钻石在 Eastern Communications Post 中，但实际上它位于这个据点西南侧的山头上，玩家需要从据点南侧的入口沿着山路往上走，这条山路走到尽头会来到 Eastern Communications Post 的高处，在即将到达尽头前，在左侧的石头角落处可以找到这颗钻石。





4.摧毁在Eastern Communications Post的通信中继机

在 Eastern Communications Post 最中央的房间内，可以找到如图的通讯中继机，只要用 C4 破坏这些中继机就能完成这个目标，并且这也是完成本关主要目标的简易方法。



5.回收被囚禁在Wialo Kallai的2名俘虏

Wialo Kallai 并不是本关的目的地，因此要反方向来到此处，在图示的 2 间房屋内就能找到被囚禁的俘虏，将他们回收即可。



6.回收在Eastern Communications Post的资源集装箱

要回收资源集装箱，首先要对回收系统的“+Cargo 2”升级，下文中的车辆、集装箱回收都需要这个升级的支持，这个据点中一共有 2 个资源集装箱，任意回收一个就能完成目标。

S级评价攻略

本任务想要获得 S 评价依然是要快速达成主要目标，而达成主要目标最快的方法就是直接炸掉目标据点中央小屋里的通讯接收器。在不被发现的情况下进入小屋，再在接收器附近设置 C4，从屋子的窗口逃出后迅速撤离，记得到了较为安全的位置再对 C4 进行引爆，之后离开任务区域即可，一般在 5 分钟左右即可完成任务，完成时间的奖励分也足够拿到 S 评价。当然，本任务还有一个十分简单粗暴的 S 级评价打法，那就是直接在直升机上用机炮轰掉三个通讯雷达，如果为直升机装备了装甲，基本不会有被敌人打爆的风险，不过一定要在对三个雷达位置了如指掌的情况下迅速将它们破坏。

任务5 Over The Fence

流程要点

1. 在执行本任务前可以先完成抓翻译官的支线任务，这样就能拷问敌人获取情报了。从东侧的降落点降落，在山下的岗哨里能够收集到目标的情报。目标据点的敌人较多，而且据点四周有墙壁，内部情况不好探测，行动时需要格外小心。不过从据点营地的西侧有一条山路能够直接进入营地，而且碰到的敌人比较少。

2. 需要营救的工程师位于营地左侧建筑的底层监狱中，进入基地后左转就能看到通往底层的楼梯，之后可以在底层看见一名守卫，解决掉守卫后进入他后面的区域，在右侧有一扇红色的门，打开后把工程师搬出建筑，之后用富尔顿装置送回基地，之后撤离即可完成任务。

目标指南

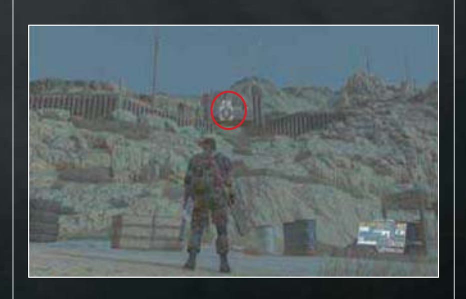
1.回收首席工程师（主要目标）

2.利用目标工程师所在地牢的通天缺口直接用富尔顿气球将他回收

工程师所在的地牢处，在中央的位置会有一个可以看到天空的缺口，把工程师放在该处的地上用气球回收，回收成功后目标也就随之完成。

3.回收计划从Wakh Sind Barracks越狱的俘虏

这个目标的描述比较模糊，这个囚犯的具体位置为 Wakh Sind Barracks 中如图标记所示外部和内部的大门的顶部，也就是说沿着外部的斜坡往上走，然后在看见大门后从右侧的石头落差往上走，走到门的正上方时就能找到这个俘虏。



4.回收在据点外巡逻的四轮吉普车

要找到这辆四轮车，其实最简单的方法就是在出击之前将时间选择为 1800，然后选择在东侧的降落点降落，这样一来玩家在向据点移动的过程中会听到发动机的轰鸣，这时目标的四轮车就会驶向 Wakh Sind Barracks 并停下，将其标记然后回收即可。



5.在Wakh Sind Barracks中取得蓝图

蓝图位于 Wakh Sind Barracks 据点内部的小建筑群的其中一间，具体位置如图所示。



S级评价攻略

本任务想要拿 S 评价十分简单，沿着据点西侧的山路一直走就能直接从侧门进入据点，这里离被关押工程师所在的地牢很近，而且会遭遇到的敌人也很少。进入地牢救出工程师后将其搬运到室外用富尔顿装置运走，之后原路撤离即可，顺利的话可以在 5 分钟内完成任务。

任务6 Where Do the Bees Sleep？

流程要点

1. 本关的任务目标是在位于峡谷中的敌方营地中找到一把毒刺，任务的流程较长，进行的方式也比较多样化，下面笔者给出其中一种流程。

2. 如果事先没有炸防空的雷达车，降落的位置距离目标营地就有较长的一段路，沿路会有数个敌人的岗哨，需要注意。Mountain Relay Base 处的敌人较多，需要小心行动。此处桥的对面可以看见两名士兵看押着一名俘虏并且上了巡逻车，俘虏我们是可以救走的，不过并不是现在，可以先用望远镜将他们标记出来，之后等他们开离据点，从桥的左侧山路绕到对面，解决掉这里的敌兵并继续向前。上空会出现敌人的直升机，在地图上也会被标注出来，如果遇到的话记得趴在地上躲避，当然如果玩家研发了火箭筒的话，也可以正面将其击落。

3. 进入峡谷前建议先用空投补给，进入

峡谷后出现岔路口，正路是走左侧，不过我们需要走的是右侧的小道，这里可以绕过正面的大部分敌人。借助右侧的棚屋与车辆躲避敌人前进，中途会有一到两名必须要解决掉的敌人。

4. 从右侧的小入口进入山洞，可以看到之前的俘虏和士兵会从中央的入口进入洞窟，可以从右侧的小道继续前进，途中会有一些敌人，不过都是落单的，并不难对付。先一路向上走，之后会看到一个向下的空洞，跳下去继续前进，能够发现一面带有缝隙的墙，从小缝隙钻过去，继续向前就能见到之前的一行人，跟随他们来到一个空地，此时便可以解决俘虏周围的敌人了。空地中央有一块水塘的上方是镂空的，可以在那里将俘虏用富尔顿装置送回去，之后我们就能获得毒刺的准确位置，也就是在空地周围一个小缝隙之后的房间里。

5. 获得毒刺后返回空地，沿着水路就能走出山洞，之后会触发剧情。剧情过后 Skull 兵登场，这里虽然可以选择和他们打，但是初期进行本任务时并不建议打，所以沿着进来的路线原路狂奔出去吧，跑出峡谷后 Skull 兵就不会追上来了。之后从另一条路前往直升机的降落点，不过沿途还会有一个敌人的小据点，清理完后前往汇合点登机撤离即可完成任务。

目标指南

1.取得Honey Bee（主要目标）

2.至少击倒Skull部队中的1人

在游戏的初期对付 Skull 部队可能会有点吃力，但在开发一些强力武器或是强化 D-Walker 的加特林后，要对付这些对手也并不是那么难。

3.在任务过程中不使用取得的Honey Bee，将其连同弹药原封不动回收

正如字面意思，只要在 Skull 部队出现后直接逃跑不使用 Honey Bee 浪费弹药对付他们，那么在过关后就能完成这个目标。

4.回收哑巴俘虏

当玩家从西侧的降落点正常开始游戏时，一直沿大路走最早可以在 Mountain Relay Base 遇到这名俘虏，这时这名俘虏正在被几名敌方士兵押送，虽然在这里就可以将他回收，但如果稍有不慎就会触发警报。一旦俘虏被押送的车辆带离，那么最终也可以在目的地 Smasei Fort 找到他，具体如何操作玩家可以自行决定。



5.回收位于Mountain Relay Base的2个狙击手

Mountain Relay Base 中有 2 名狙击手敌人，他们的特征是头戴黑色棉帽，手持狙击步枪，他们的位置相对固定，一般来说第一个狙击手会位于渡过长桥前的左侧帐篷或是过桥后的左侧沙包堡垒处，第二个则在即将离开 Mountain Relay Base 的位置巡逻，只要多用望远镜观察就必定能找到他们，将他们麻醉回收后就能完成目标。



6.破坏在场景中巡逻的战斗直升机

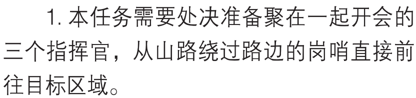
当玩家接近 Smasei Fort 后会发现巡逻的战斗直升机，建议在开发一些强力的火箭发射器后再来完成这个目标，否则你会发现手上的武器根本不伤其分毫，但是直升机却能将你秒杀。

S级评价攻略

本任务照正常流程打耗时会较长，S 级评价也较难获得。不过在后期做好一系列准备的情况下，想要拿到 S 评价还是很容易的。在任务开始前，首先确保目标据点的防空雷达车已经被破坏，这样我们就能直接在目标据点降落。其次，准备好装备了加特林的 D-Walker，用于 Skull 兵登场后与它们一战。直升机直接在据点降落是会遭到敌人攻击的，所以一定要先用机炮解决掉炮台和一些敌人。降落后敌人一般已经处于战斗状态，此时需要迅速进入山洞获取毒刺，这种打法很难获得不杀人奖励，所以尽可能地排除拦路的敌人是有必要的，多用爆头赚取分数。获得毒刺后迅速从山洞脱离触发剧情，之后进入与 Skull 兵的战斗。本任务的 Skull 兵并没有之后任务中的强力，所以对付起来并不困难，利用加特林持续输出可以快速解决，之后直接在据点中叫直升机撤离即可完成任务，过关时间大致在 7 分钟左右，加上各种奖励分 S 评价不成问题。

任务7

Red Brass



1. 本任务需要处决准备聚在一起开会的三个指挥官，从山路绕过路边的岗哨直接前往目标区域。

2. 三名指挥官的出现顺序是固定的，如果玩家迅速赶到目标据点，第一名指挥官会正好出来巡逻，并且绕到据点右侧的一个小空地上，在那里将他解决；第二名指挥官会从玩家过来的方向开车来到据点，同行的有两名士兵，可以趁他们下车时一起解决；第三名指挥官会从另一头开车到达据点，同样有两名士兵同行，采取一样的策略对付即可。

目标指南

1.排除驻守在Wialo Kallai的指挥官（主要目标）

2.排除Shago Village的指挥官（主要目标）

3.排除Wakh Sind Barracks的指挥官（主要目标）

4.回收与指挥官所在车辆同行的护送士兵（共计4人）

两名乘坐吉普车往 Wialo Kallai 进发的队长，都由 2 名士兵护送着，只要将这共计 4 名护卫兵回收就能完成目标。

5.回收3名目标指挥官

回收 3 名指挥官的目标建议在完成目标 6 后一并完成，这样会很简单。

6.完整听完3名指挥官的对话

在任务开始后，地图上会标记有两名队长所乘坐车辆的路线，这时玩家需要做的就是迅速往 Wialo Kallai 赶，赶在两名队长来到会议目的地前到达，要完整听完 3 名指挥官的对话，其实有一个硬性要求，那就是不被敌人察觉任何的异常，无论是会议开始前还是会议进行中，只要敌人发现一丝的可疑，那么会议就会立即中断,这样一来就不能“听完”他们的对话了。

建议玩家在到达 Wialo Kallai 后，来到如图所示三名队长开会的位置提前了解地



形，最推荐的方法就是使用望远镜窃听，这样就能在对面的房顶透过墙壁偷听，减小被发现的风险，否则就只能肉身靠近会议现场来偷听了。



7.回收2名被囚禁在Ghwandai Khar的俘虏

带上 D-Dog 作为伙伴，来到该据点很容易就能找到。

S级评价攻略

本任务的 S 评价也十分好拿，不过前提是行动一定要迅速，三名指挥官的行动顺序和方式都是固定的，上期的攻略中也有详细提过，按顺序把他们回收是最好的。当然，玩家也可以选择在他们谈话时把他们一网打尽，不过他们在谈话结束后又会各自返回各自的据点，所以必须在他们汇合后立即采取行动，一般 5 分钟内即可完成任务。

任务8

Occupation Forces

流程要点

1. 本任务有三个目标，首先是获取情报，之后要破坏敌人的坦克并且处决敌军上校，因此本任务开始前必须研发并装备好 C4 与火箭筒。目标据点在一个山坡上，山坡上的每个小屋几乎都有敌人把守，正面潜入比较麻烦。据点右侧的山脚下有一条小路能够直接绕到据点的深处，中途只会遇到一到两名敌人，记得审问他们获取情报的所在位置。

2. 即便错失了审问机会也没关系，情报位于据点最深处带有红色装饰的房子里，十分显眼。从之前的小道能够直接到达小屋，不过屋子外有一名士兵把守。进入屋子获得情报，就能得到上校与坦克的具体位置。

3. 确认了目标位置之后就能实施破坏行动了，沿原路返回山下，目标坦克与装甲车会缓慢开过来。此时可以事先在山下的道路上设置好 C4，等第一辆坦克经过时立即引爆，这样就能炸毁第一辆坦克，之后先对付装甲车上的上校，用麻醉枪麻醉后运送回基地。此时只剩一辆坦克，直接用火箭筒对付吧，初期的火箭筒需要五次攻击才能炸毁一辆坦克，因此需要绕到坦克后方行动，每次攻击后注意换到另外一个隐蔽的地方进行攻击，将坦克炸毁后即可撤离完成任务，后期升级了富尔顿装置后直接用富尔顿装置回收车辆即可。

目标指南

1.获得敌方配置计划资料（主要目标）
2.排除敌方上校（主要目标）
3.排除所有坦克（主要目标）

4.回收目标的敌方上校

参考目标 7 说明。

5.在目标的2辆坦克与上校到达Da Smasei Laman之前，将他们消灭/回收

参考目标 7 的说明。

6.回收被囚禁在Qarya Sakhra Ee的俘虏

该俘虏的位置如图所示。



7.回收所有坦克

在任务开始后，其实玩家根本不需要按照游戏提示那样前往地方据点寻找敌方配置计划资料，只要一直沿着大路往西北侧走，在经过几个小哨岗后，就能发现从远处迎面而来的 2 辆坦克以及上校所在的运输卡车，在这里就可以对他们进行拦截。在这里完全不需要明刀明枪和这些坦克战斗，有一个十分简便的方法可以将他们一举回收，只要在他们的必经之路上每隔一段距离就放置一个气球诱饵（Decoy），那么当带头的坦克发现这些诱饵后，它必然会停下来一段时间并开火将这些诱饵破坏，这样一来尾随的卡车以及最后方的坦克也会随之停止，这时按照从后到前的顺序将 3 辆载具依次回收，这样就能达成这个目标并同时完成所有主要目标。

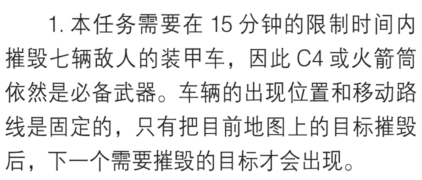


S级评价攻略

想要获得本任务的 S 评价，就不用理会第一个任务目标，直接在岗哨 06 前的道路上伏击，敌人的车队会从这里经过。总共有两辆坦克和一辆卡车，全部回收是最好的方式。可以让 D-Horse 挡在路中央，玩家自己在路边伏击，敌人的车辆会在 D-Horse 前停下，此时绕到最后一辆坦克后面，由后至前用富尔顿将它们回收即可，同样可以在不被发现的情况下用 5 分钟左右完成任务。

任务9

Backup , Back Down



流程要点

1. 本任务需要在 15 分钟的限制时间内摧毁七辆敌人的装甲车，因此 C4 或火箭筒依然是必备武器。车辆的出现位置和移动路线是固定的，只有把目前地图上的目标摧毁后，下一个需要摧毁的目标才会出现。

2. 沿路有不少敌人的据点，注意选择比较安全的路段实施破坏行动。沿途有许多水道是可以走的，可以用来抄近路以及躲避敌人的视线。火箭筒与 C4 都是可使用的破坏手段，但是使用 C4 不容易被发现。

3. 前四辆车都会经过地图中央偏左的交叉路口，可以在那里埋伏好对付他们。

4. 第五辆车直接会出现在地图北侧的道路上，想要迅速赶过去的话必须经过敌人防守最严密的一个据点，小心不要被敌人发现。这辆车原本就在这个据点中，也可以在任务开始时就潜入到该据点把这辆车回收。

5. 第六、第七辆车是会同时出现的，可以找一个地方埋好 C4，然后同时将它们炸毁。

6. 摧毁了全部车辆后就能撤离了，当然玩家如果没有成功摧毁所有车辆也是可以过关的，不过奖励分数会稍低。此外，如果破坏了之前的所有车辆的话，会有三辆坦克和一辆直升机进入任务地图，把它们全部摧毁是会有分数奖励的，当然难度也会比较大，建议在装备更为强力后再做挑战，而且后期还能直接用富尔顿装置把车辆回收到基地。

目标指南

1.排除一台装甲车（主要目标）

2.排除复数装甲车

排除 2 台以上的装甲车没有一点难度，几乎是不会错过的目标。

3.在没有获得任何空投补给以及火力支援的情况下排除所有装甲车

要在不接受支援的情况下完成这个目

标，必须对地雷、C4 爆炸物和火箭发射器等进行升级，并将它们全部带上交替使用，保证在弹药充足的情况下完成目标，比较推荐的武器是升级后的 CGM 25，锁定后一发就能摧毁一台装甲车，还有就是对车辆用的 ATB-MINE 和 EMN-MINE 这些可以有效对付装甲车的地雷。如果玩家将部分装甲车以回收的方式代替摧毁的话，那么这个目标就相对容易达成，只是过程会比较麻烦。除了不接受火力支援外，如何在限定时间内排除所有装甲车也是一大难点，因为他们的出现位置相当分散，而且只有在排除了已出现的装甲车，后面的装甲车才会出现，因此要完成本目标，被发现是其次，优先考虑的是如何及时赶到这些装甲车的所在位置并迅速将他们破坏。

推荐的方法是以 D-Horse 作为同伴，然后从最北侧的降落点出击，降落后往南走潜入到 Yakho Oboo Supply Outpost 将一辆停靠在据点内装甲车直接回收，这是最麻烦的一台装甲车，因为如果玩家急着往南走对付其他装甲车的话，那么在摧毁 4 台装甲车后玩家根本来不及追赶这一台装甲车的开出，将其优先回收的话就没有这种烦恼了，随后只要骑马以由近到远的原则依次将自南往北走的装甲车击破即可。



4.取得武器运输卡车上的武器

在排除一定数量的装甲车后，一辆运载有火箭发射器 CGM 25 的运输卡车会从北侧的 Aabe Shifap Ruins 的出现，并缓缓向南驶出，将这辆卡车截停，并爬上车卡上取得武器即可。

5.回收1辆敌方装甲车

由于敌方的装甲车会不断地移动，要将他们拦截还是比较麻烦的，如目标 2 所述在 Yakho Oboo Supply Outpost 这个据点中有一辆停靠着的装甲车，开始时选择最北侧的降落点降落，直接往南走潜入这个据点将其回收即可。

6.回收在野外搜索逃跑俘虏的4名士兵

参考目标 7 其中一名俘虏的回收方式。

7.回收6名俘虏

虽然本关的本关的目标是排除装甲车，但其实在地图上有多达 6 名俘虏等待玩家救援，但是营救俘虏与排除装甲车在目的上是有所相悖的，建议营救俘虏与排除装甲车分开做，但玩家必须至少排除 1 辆装甲车，否则会导致任务失败，下面是所有 6 名俘虏的所在位置。



在排除 2 辆装甲车或被 2 辆装甲车撤离后，会收到一辆押送俘虏的吉普车从北侧 Aabe Shifap Ruins 出现的消息，将车辆拦截并回收俘虏即可。



在南侧飞机降落点南侧有一名在沙漠上游荡的俘虏，建议带上 D-Dog 寻找。



在图示位置的地图南侧横断山路上，这里有 4 名士兵在追赶 1 名俘虏，将 4 名士兵全部回收还可以完成目标 6，但注意俘虏已经被抓住的话，那么当玩家被这 4 名士兵发现时，他们会马上处决这名俘虏。



Wakh Sind Barracks 的地下室里有一名俘虏。



在地图西南边的 Lamar Khaate Palace 的其中一个集装箱牢房中。



地图西侧的一条河流之中，建议带上 D-Dog 寻找。

8.回收3辆坦克

如果在限定时间内玩家将所有 7 台装甲车悉数排除的话，那么从地图的各个方位会出现 3 辆坦克以及 1 辆武装直升机的支援，只要将这 3 辆坦克全数回收就可以完成这个目标。

S级评价攻略

本任务较为特殊，不可能快速完成，所以时间的奖励分会拿的很少，但是破坏全部十一个敌人的特殊单位就能获得 160000 的奖励分，足以获得 S 级评价。但是由于每触发一次战斗状态都会扣除 5000 分，而且本任务并没有 Checkpoint，所以行动必须十分小心。下面给出一种比较稳定的打法，首先选择 Yakho Oboo Supply Outpost 北侧的降落点降落，降落点旁的公路是前七辆车的必经之路，可以在这里守株待兔。由于不能触发战斗警报，所以仍然要采取用马拦车然后绕后回收的打法。需要注意的是，回收完第五辆车后，会有一辆运输车从北侧驶来，必须先把这辆车破坏或回收（解决掉驾驶员也可），第六与第七辆车才会登场，注意卡车上能够获得一把 CGM 25。用这种打法时间上可能会有点吃紧，所以最后两辆车出现后如果玩家觉得时间来不及了的话，也可以选择主动出击，必须在 15 分钟的倒计时结束前破坏全部七辆车，这样敌人的增援才会出现。敌人的增援为三辆坦克和一架直升机，坦克依然可以用绕后回收的方式对付，而直升机必须用火箭筒打，推荐用带锁定连发功能的 CGM 25 来对付。把全部单位破坏或回收后利用直升机撤离，此时就能拿到 160000 的奖励分，没有太多扣分点的话必然能获得 S 评价。此外，如果不在本任务使用空投补给的话，还能获得额外的分数加成。

任务10 Angel With Broken Wings

流程要点

1. 本任务需要解救一个名叫 Malak 的人质，任务目标虽然明确，但是过程并不简单，完成本任务的方法也不只有一种，笔者将列举一种较为安全且简单的完成方法。

2. 在据点执行任务时建议携带 D-Dog 作为同伴，它能够帮我们标记周围的敌人与需要解救的人质，用来完成次要目标十分方便。首先来到第一个目标据点，能够看到 Malak 正被押上一辆巡逻车，先不管他们。前往据点深处最大的建筑，在第二层与第三层都能发现人质，把他们带到第三层的露天区域就能用富尔顿装置送走，此时会发现救的人质并非 Malak，目标据点切换为任务区域的另一个据点。

3. 把同伴切换为 D-Horse 赶路来到另一个目标据点，这个据点四周围着高墙，并且有重兵把守。进入据点的方法不止一种，这里给出一种较为安全的办法。过了桥后左转进入一个围栏围起来的区域，到深处向上爬，之后向右绕到高处，此时可以轻松用麻醉枪解决掉据点高处的敌人以及看门的敌人。继续往高处走，之后可以直接跳到据点的高台上，沿路下行即可进入据点，此时可以先解决掉据点内部的巡逻兵。下楼后往对面走，走到尽头右转进入室内，注意室内会有敌人，解决后往深处走，会发现 Malak 与一名看守他的士兵，趁士兵在拷问 Malak 时通过门缝用麻醉枪射击，之后即可救出 Malak。

4. 由于之前有一名看门士兵已经被麻醉，我们直接能从最近的门离开据点。需要注意的是，Malak 无法被富尔顿装置送回基地，只能通过直升机运送，离我们较近且较安全的降落点位于据点的东南侧，可以骑马前往，沿路会有把守的士兵，由山路走比较安全。

目标指南

1.回收名为Malak的俘虏（主要目标）

2.回收护送的装甲车

没有难度的目标，如果仅仅是要完成这个目标的话，在关卡开始后直接上前回收并马上回到 ACC 即可。

3.回收3名被囚禁在Lamar Khaate Palace的俘虏

回收这几名俘虏的关键在于迅速，因为这几名俘虏会随着时间逐个被敌人处决，只要在他们被处决前带上 D-Dog 寻找他们的位置后迅速回收即可。

4.回收2名被囚禁在Yakho Oboo Supply Outpost的俘虏

带上 D-Dog 找到这两名俘虏的位置回收即可。

5.完整听完运送吉普车司机与Malak的对话

要听到这段对话，必须要让 Malak 的押送到达终点，也就是说要让敌人把 Malak 押送到北侧的 Yakho Oboo Supply Outpost，在关卡一开始靠近 Lamar Khaate Palace 触发 Malak 运输车辆的移动后，这时无视目标车队的移动，直接奔向 Yakho Oboo Supply Outpost，并潜入到图示的围墙顶部等待车队的到来，当车队到来后，司机在与敌兵简单闲聊后，会将 Malak 押送到玩家所在房顶正下方的房间内，这时只要继续趴在这个房顶，就能听完司机与 Malak 的对话。



S级评价攻略

本任务要获得 S 评价就需要迅速救出 Malak 完成任务，可行的方法之一是直接潜入最初的据点救出 Malak，不过据点守卫森严，难度可能较高。最简单的方法就是借助 D-Horse 在押送 Malak 的车子没有开离最初据点前在他们的必经之路上伏击，利用 D-Horse 堵住道路，待吉普车和装甲车停下后优先回收装甲车，之后放倒吉普车上的敌人，救出 Malak 后迅速借助直升机撤离，基本可以保证在 5 分钟以内完成任务。

任务11 Cloaked in Slience

流程要点

1. 本任务是与 Quiet 的 BOSS 战，属于比较特殊的任务，不能直接从任务列表中接取。玩家首先要执行一个名为“Make Contact With Emmerich”的支线任务，执行任务时会经过 Aabe Shifap Ruins，在这里会触发遭到 Quiet 狙击的剧情，之后进入本主线任务。

2. 本任务有两种应对方法，一种是直接跑到区域的另一侧逃离区域，想要躲避 Quiet 的攻击并不困难，在其瞄准时屏幕上会出现白色的提示，此时只需迅速跑动或者飞扑即可。不过逃离目标区域并不算完成该任务，玩家仍然需要与 Quiet 正面对抗。

3. 由于 Quiet 使用的为狙击步枪，因此与其对抗也最好使用狙击枪（Snipe Rufile），条件允许的话也可以尝试直接用麻醉狙击枪将其麻醉。Quiet 的洞察力很敏锐，玩家只要一旦离开掩体就会被瞄准。好在她的位置较为固定，只有被攻击才会转移位置，因此可以在场地中来回跑动与其周旋。首先用望远镜标注其位置，之后再借助掩体找准机会对其射击。由于瞄准的同时一般也会被 Quiet 瞄准，因此一定要动作迅速。

4. 每当击中 Quiet 后，她就会快速移动到另一个位置，此时能够根据她脚下扬起的沙尘来判断她的移动方向。如果不慎失去了她的位置，可以通过她发出的歌声判别她的位置。有时她可能会到水中让皮肤吸收水分，此时可以冲上去对她使用 CQC。将其血槽或耐力槽打空后，她会躺倒在场景中央，前往触发剧情，玩家可以选择直接杀死她或是将她带回基地。当然，不将她带回基地的话，后期的某些任务是无法触发的，所以还是选择不杀会比较好。

5. 除了正常打法外，Quiet 还有一种极为简单的特殊打法，那就是在标记了其所在位置后用空投物资砸她，这样很快就能将其耐力槽砸空，并且还能达成次要目标。

目标指南

1.击倒Quiet（主要目标）

2.决定处置Quiet的方式（主要目标）

3.以非杀伤性武器击倒Quiet

参考目标 4。

4.不使用枪械击倒Quiet

有一个方式可以一次性完成所有的任务目标，而且十分简单粗暴，在战斗开始后，在躲避 Quiet 攻击的间隙用望远镜确定其所在的位置，然后呼叫空投物资落下在她所在的位置，这样一来空投物资会直接砸在她的头上，如此 2 个回合她就会被击倒，而且所有 4 个任务目标都会完成。



S级评价攻略

普通难度下本任务的 S 级评价十分好拿，

直接采取空投砸晕的方式即可，一般来说砸两到三次就能把 Quiet 的耐力槽砸空，之后前往指定地点触发剧情并撤离。建议在晚上行动，方便判断 Quiet 的位置，5 分钟内便可完成任务。

重要支线 Make Contact With Emmerich

流程要点

虽然是一个支线任务，但这个任务是触发任务 11 与任务 12 的重要支线。目标据点的守卫森严，敌人的视野广阔，不过入口的右侧能够借助油桶一路爬上建筑物，这样就能避开大部分正在巡逻的敌人。一路沿着右侧走，借助梯子爬上第二栋建筑物，爬到最高处后优先解决对面高台上的守卫，之后一路潜行就能到达目的地了，剧情过后触发任务 12。

任务12 Hellbound

流程要点

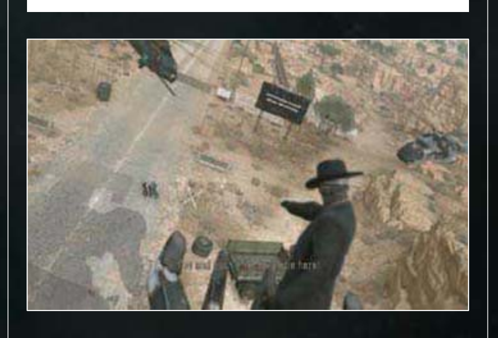
1. 本任务紧接在支线“Make Contact With Emmerich”后触发，解决掉两个巡逻的守卫后，爬上右侧的高台获取 Emmerich 的位置。之后从该据点撤离，撤离时也要注意不被敌人发现，可以选择从返回方向的右边撤离，之后前往下一个目标据点。

2.Emmerich 被关在一个规模庞大的空军基地中，基地中比较麻烦的敌人是狙击手与步行装甲（Walker Gear），空中也一直会有战斗机巡逻，因此一定要标注好敌人的位置，并且规划好路线再开始行动。

3. 绕过入口处的瞭望塔后走右侧的山路，这样就能直接进入基地内部。沿路从桥下通过，之后爬上一个灰色石质建筑，干掉上面的敌人后从屋顶的空洞跳入建筑中，在从门口绕出去。目标就在编号为 03 的建筑中，此时就只隔着一条马路了，不过这里守备森严，对面建筑上还会有狙击手，建议全程匍匐并缓慢地接近目标建筑。入口在建筑的右侧，门口会有两名守卫，可以爬到高处从背后用麻醉枪偷袭他们。

4. 进入建筑后救出 Emmerich，剧情后坐上步行装甲脱离。选择一条敌人较少的路线，虽然机器人的火力很足，但被敌人集火也会是一件麻烦事。

5. 到达入口处触发剧情，Sahelanthropus 登场，这也是第一次与它的对决。任务目标是带着 Emmerich 到达直升机降落地点并且撤退。BOSS 的体型巨大，不过火力并不是特别凶猛，行动也较为缓慢，可以直接背着 Emmerich 快速向外跑，建议骑上 D-Horse 前往降落点。任务区域有两个降落点，如果在一个降落点被 BOSS 发现，导致直升机无法降落，就立刻在菜单中指挥直升机前往另一个降落点，并且骑马迅速赶过去，注意 BOSS 还会发射扫描装置，注意不要被发现。成功坐上直升机后，BOSS 会向直升机发起攻势，此时只要用直升机的机炮疯狂攻击就能把 BOSS 击退。



目标指南

1.与Emmerich博士接触（主要目标）

2.回收Emmerich博士接触（主要目标）

3.在Central Camp Base回收3台Walker Gear

在 Central Camp Base 中一共有 3 台敌方的 Walker Gear 在巡逻，2 台靠近基地的入口位置，而另外一台则在 Emmerich 所在碉堡的周边巡逻，要回收它们必须在后方将驾驶员排除，正面突击是绝对不可行的。

4.在Emmerich没有受到攻击的情况下将其回收

这是本关中最难的一个目标，其要求在遇见 Emmerich 后直到本关结束 Emmerich 都不能受到任何的伤害，前半部分逃出基地时只要不被基地内的士兵发现就没有问题，问题在于后半部分面对 MG 时，必须保证在逃跑的过程中也不受到伤害，而这个过程中最难的部分在于剧情过后刚刚直面 MG 时，这时很容易被它的乱枪扫射击中 Emmerich，只要前半部分逃跑没有受到攻击，那么狂奔到山头将其躲开后就相对简单了，最后再在不被发现的情况下将 Emmerich 带上飞机即可，如果过程中听到 Emmerich 的惨叫，那就代表他被击中了，这时就果断读档重来吧。

5.在Central Camp Base中获得女模特（纵向）海报

如图所示位置是一个机库，在一处入口的旁边有一张泳装美女的海报，取得即可。



6.在Central Camp Base中获得蓝图

如图所示位置是一个碉堡的入口，进入碉堡后在一处货架上可以找到蓝图。



S级评价攻略

想要获得本任务的 S 评价，首先需要开启 Emmerich 所在据点的快速移动点，这样就能省去中间赶路的麻烦。在初始地点获得情报后迅速从第一个据点脱出，推荐走左侧房子后面的小路，但也要注意周围的敌人，即便是利用反射时间来麻醉他们也是可行的。Emmerich 所在的空军基地很大，熟悉地形的话直接往 03 号机库前进，惟一需要注意的是安插在房顶上的敌方狙击手，建议匍匐前进。救出 Emmerich 后建议利用 Walker Gear 从左侧脱出。BOSS 出现的剧情过后一定要迅速让直升机前往较远的一个降落点，然后骑马赶过去，这样才能以最快速度撤离，一般把时间控制在 10 分钟以内就能获得 S，当然前提是不要触发敌人的战斗警报。

任务13 Pitch Dark

流程要点

1. 本任务开始战场转移到了非洲的安哥拉，目标有两个，分别是破坏油水分离器以及关闭输油泵，这两个目标都在同一个基地中，完成顺序并未限定，但由于破坏油水分离器会引起敌人的注意，所有还是优先完成关闭输油泵的目标比较妥当。

2. 降落地点距离目标据点有一段距离，必定会途径一个村庄，这里的敌人并不多，而且有宝石和资源可以搜刮，建议先清扫一下。村庄里会有少年兵，注意是无法对他们使用 CQC 和杀伤性武器的，也不能用富尔

顿装置把他们送回基地，想要带走他们，需要等到后期研发出儿童富尔顿装置才行。如果想直接通过村子的话，可以在下了山坡后沿着右侧前进，这样就能避开不少敌人。

3. 目标据点的规模很大，戒备也很森严，冒然闯入很容易被发现。建议从基地南侧的正门进入，之后走到左侧的黄色油管区域，通过带锁的门就能看到油水分离器，在分离器旁设置 C4 后先不要引爆，从另一侧的铁门继续向另一个目标所在地前进，输油泵的开关在中央建筑三楼的房间里，沿着楼梯向上很容易就能找到。

4. 关闭输油阀后直接撤离，之后引爆之前设置的 C4。此时敌人会有增援驾驶步行装甲赶来，如果已经炸了雷达车的话，可以直接叫直升机到基地降落，不过需要尽量排除掉降落点周围的敌人。

目标指南

1.关闭油泵（主要目标）
2.摧毁油水分离罐（主要目标）

3.回收4名在Bwala ya Masa受训的童军

Bwala ya Masa 是本关中第一个来到的村庄，这里有 4 名童子军，而根据任务时间的不同，他们有可能在受训，有可能在最初的屋子群的其中一间中睡觉，但需要注意的是，如果在这个据点中触发一点点的异样，哪怕是听到一个成年士兵倒地的声音，他们都会立即作鸟兽散，因此潜入时要加倍谨慎。另外要将他们直接回收的话，需要在将回收系统的升级“Child Fulton”点出，否则只能呼叫飞机挨个将他们带离了。



4.在敌方派往Mfinda Oilfield的援军到达前离开战斗区域

难度很高的一个目标，当玩家炸毁红色油罐时，会触发敌方的 Walker Gear 部队增援的剧情，这个目标要求的就是在这些敌人到达 Mfinda Oilfield 之前离开战斗区域并完成任务，玩家需要先在目标 2 的红色油罐放置炸弹，然后来到建筑顶层先关闭油泵。接下来就是这个目标的关键，这时跑到油田外西南方的山崖处，骑上 D-Horse 朝南跑上一段路再引爆之前放置的 C4 完成主线目标并触发剧情，如果之前保证是骑在马上引爆的话，那么剧情过后玩家仍然在马上，最后全速往南侧移动，速度足够快的话，可以赶在增援到达之前离开。

5.在被烧毁的村庄中回收动物Lappet-faced Vulture

图示位置是一座被烧毁的村庄，在这里会有不少的 Lappet-faced Vulture 在盘旋，他们会时而停靠在烧毁的房屋上，用麻醉枪麻醉并将其回收即可，如果有捕兽夹 Capture Cage，那么事情会变得简单不少。



6.回收4台作为前往Mfinda Oilfield增援的Walker Gear

这是与目标 4 从原则上相悖的目标，目标 4 要求的是尽快撤离现场，而目标 6 则是将这些增援部队共计 4 台的 Walker Gear 回收，但是这些增援的 Walker Gear 并不会进入 Mfinda Oilfield，而是待机在据点周边如图所示的 2 个位置，只要找到这些 Walker Gear 并回收即可。



S级评价攻略

本任务也不能随意选择降落点，因此最初的村子是必须经过的，想要追求 S 的话这里一定要迅速，不要招惹村子里的敌人。经过村子后迅速赶往目标基地，之后的潜行路线可以参考上期的流程指引。依然建议优先关掉油泵，之后再炸掉油罐，这里一定要先把防空雷达车炸掉，这样就能直接让直升机在基地停留。不过需要注意的是，如果玩家在炸油罐前就把直升机叫来了，那触发剧情后直升机会处于没被呼叫的状态，所以这里直接把油罐炸掉后再叫直升机即可。

任务14 Lingua Franca

流程要点

1. 本任务的目标是救出一名俘虏，不过其位置是不确定的，要通过偷听翻译官与审问官对俘虏的审问来获取情报。通过的方法有很多种，按照正常方法十分耗时，但是用简单的方法能够在短短几分钟内过关。

2. 如果是白天进行该任务的话，我们可以经历全部四名俘虏的审问过程，翻译官的位置是已知的，只需用望远镜标注出来，之后慢慢跟着他即可。前面三名俘虏并不是我们的正确目标，而第四名俘虏的审问在晚上才会开始，可以用幻影雪茄（Phantom Cigar）让时间流逝到晚上，之后前往翻译官所在地点，待审问完后救出人质，之后撤离即可完成任务。

3. 如果不用达成次要目标的话，可以直接用幻影雪茄让时间流逝到晚上，之后跟随翻译官前往审问地点救出俘虏。当然，还有一种更简单的方法，那就是随意审问一名敌兵，会获得一个情报的所在位置，前去获取情报后，就能得知俘虏的位置了，而目标俘虏白天的位置是离敌人据点最远的一个位置，前去救出后脱离即可过关。知道了正确位置后，再次进行任务时就能直接前去救出俘虏过关了，下面会给出白天俘虏的正确所在位置。



目标指南

1.找到非洲语翻译官（主要目标）
2.找到Viscount（主要目标）
3.回收Viscount（主要目标）

4.找到资料文件，确定所有4名俘虏的位置

这个资料文件位于关押第 3 名俘虏的大据点正中央一个木制的房屋内。



5.回收3名囚禁在Kiziba Camp的俘虏

这 3 名俘虏就是除主要目标 Viscount 外的所有 3 名俘虏，按照翻译官审问的顺序将他们被处决前逐个救出即可。

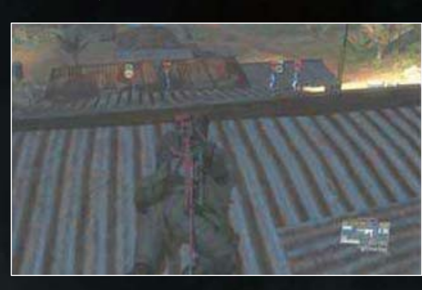
6.在Kiziba Camp中回收所有4个资源集装箱

Kiziba Camp 包含了一个大据点以及一个小据点，它们各自都在明显的位置放置有2个集装箱，在游戏的描述中玩家只需要回收1个集装箱，但实际上要将所有4个集装箱都回收才能完成这个目标。但是，有部分玩家反映即使回收了所有4个集装箱都无法完成目标，而这个BUG的触发原因未明。

7.听完所有4名俘虏的审问

要听完所有4名俘虏的审问，必须全程跟随着目标翻译官且完全不引起敌人的警觉，哪怕只是一点点的异样引起敌人的巡逻加强，翻译官最终都会保持警戒状态而放弃审问第4名俘虏 Viscount。另外，强烈建议玩家将这个目标与回收俘虏的目标5分开做，否则极其容易引起敌人的警觉。

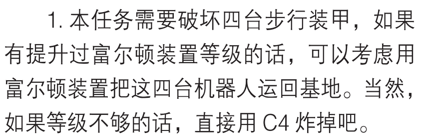
推荐的行动时间为1800，第1名俘虏比较简单，只要在开始后一直步行跟随翻译官来到一个小帐篷之下即可，之后翻译官与随行的士兵会驾车前往另一个较大的据点，同时对第2和第3名俘虏进行审问，这里的士兵众多，如果稍有小动作都很容易让敌人察觉，因此建议用望远镜在远距离偷听对话。完成第2第3名俘虏的审问后，翻译官会回到原来小据点中的一间小屋中等待最后一个俘虏 Viscount 的到来，这时玩家必须注意不要离这个屋子太近，否则很有可能触发一个BUG，具体为押送 Viscount 的士兵会一直留在房间，导致几个人站在房间半天而不进行审问的情况，推荐在如图所示的房顶处等待，一切正常的话，Viscount 与押送他的士兵会率先到达，拷问士兵和翻译官会随后到达。



S级评价攻略

本任务想要获得S评价非常简单，目标俘虏的位置是固定的，因此可以完全无视跟随军官审问俘虏们的流程，直接前往目的地救人后撤离，速度快的话2分钟内就能完成任务。注意晚上这名俘虏有可能被拉去审讯，所以建议在白天进行此任务，俘虏的具体位置可以参考上期杂志的流程指引部分。

任务15 Footprints of Phantom



流程要点

1. 本任务需要破坏四台步行装甲，如果有提升过富尔顿装置等级的话，可以考虑用富尔顿装置把这四台机器人运回基地。当然，如果等级不够的话，直接用C4炸掉吧。

2. 不管次要目标的话，任务整体难度不大。虽然据点的左右两侧的山路都能上山，可以选择一条敌人较少的路走。装甲都位于目标据点的山间，左右各两台，它们周围各会有两到三名敌人把守，不过用麻醉枪解决问题不大。每台装甲旁只需放置一块C4，四块C4正好够炸完四台。放置完成后，可以先叫直升机在山顶的降落点等候，然后一边朝山顶跑一边引爆炸弹，之后撤离即可完成任务。如果玩家的富尔顿装置已经升级过了的话，也可以选择直接回收装甲过关。



目标指南

1.排除所有Walker Gear（主要目标）

2.回收被囚禁在Ditabi Abandoned Village的2名俘虏

带上D-Dog很容易就能找到2名俘虏的位置。

3.回收所有Walker Gear

以回收的方式代替破坏即可，不过要注意先排除附近的敌人。

4.在Ditabi Abandoned Village采摘1棵Digitalis(lutea)

这棵植物位于如图所示的位置上，这个位置位于Ditabi Abandoned Village顶部大岩石的另一侧，还是比较容易发现的。



5.回收在Ditabi Abandoned Village的卡车

目标卡车就停靠在Ditabi Abandoned Village的山脚下，十分显眼。

S级评价攻略

想要获得本任务的S级评价也十分简单，在不被发现的情况下上山，麻醉掉四周的守卫后把目标的四台Walker Gear全部回收，之后直接从山顶撤离即可，同样5分钟内完成任务，普通难度下毫无难度可言。

任务16 Traitors' Caravan

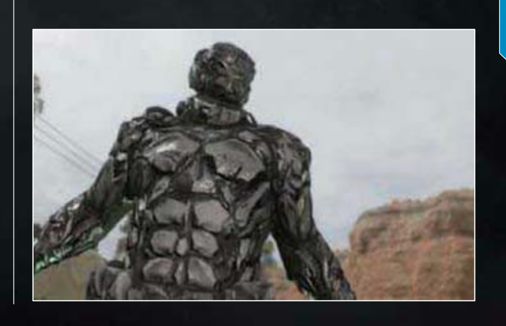
流程要点

1. 本任务的目标是截获一辆运输卡车，卡车会受到坦克的护送，因此要准备好C4和火箭筒。首先前往第一个目标据点，清理完敌人后在帐篷内找到关于卡车行进路线的情报，之后前往Nova Braga Airport左侧路段，这里会有一些镇守道路的敌人，优先处理掉，之后等待目标车辆出现。

2. 可以在道路上优先放置好C4，可以用来对付卡车前方的坦克，之后再用火箭筒对付卡车后方的坦克。之后与卡车保持一定距离，并慢慢跟在后面，卡车会在编号为12的小据点处停下，此时靠近会触发剧情，Skull兵再次登场。

3. 开始时Skull兵处于未发现玩家的状态，而我们的目标是将卡车截获，如果玩家此时已经将富尔顿装置升级到Cargo 2的话，就只需要在远处投掷弹夹引开他们，之后再用富尔顿装置把卡车运回基地即可撤离。不过注意据点中的士兵也会被控制，不能被他们发现，用麻醉枪来对付他们吧。

4. 虽然不推荐正面战斗，但是以玩家目前的实力，想要和Skull兵正面对抗也是可以的，不过难度比较高。Skull兵在血量较少的状态下会石化，此时血槽上会多出一层护甲值，将护甲值打空才能对其造成伤害。此外，他们还会对玩家投射巨石，不慎被命中的话会被秒杀。Skull兵的行动速度极快，因此玩家也需要在战场上与他们迂回，尽量在有持续弹药补给的情况下速战速决吧。



目标指南

1.标记护送运输卡车的装甲车

参考目标 2

2.标记目标运输卡车

目标 1 和 2 都是基本不会错过的，只要看见车队就将他们简单用望远镜标记一下即可。

3.回收运输卡车（主要目标）

4.至少击倒保卫卡车的Skull部队中的1人

只要靠近目标卡车，必定会触发 Skull 部队出现的剧情，使用升级了加特林的 D-Walker 来对付这些 Skull 部队有奇效，只击倒其中 1 人的话并没有什么难度。

5.回收运输卡车的驾驶员

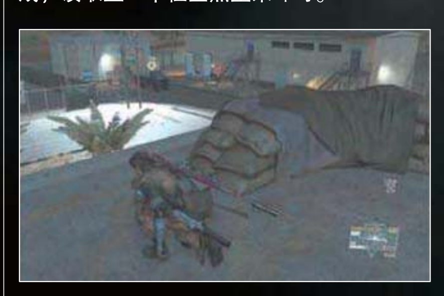
回收运输卡车驾驶员的难点在于如何在 Skull 部队剧情触发后将其回收，因为触发 Skull 部队出现后周围的所有士兵会丧尸化，如果不将 Skull 部队全灭的话是无法将驾驶员回收的，与目标 4 介绍的方法一样，利用 D-Walker 的加特林可以轻松对付。

6.从情报文件中得知运输卡车的行进路径

情报文件位于直升机中央降落点旁边的哨岗 14 的其中一个帐篷内，稍微留意就能找到。

7.完整听完运输卡车的驾驶员与据点士兵的对话

卡车驾驶员与据点士兵的对话一共有 3 段，触发的时点分别为卡车在 Nova Braga Airport 出发前、到达地图上标记为 12 的据点时，以及最后到达 Kiziba Camp 时，建议任务开始后就直奔 Nova Braga Airport，赶在其出发前到达图示位置的建筑房顶，将车辆悉数标记并用望远镜偷听这第 1 段对话，后面的两段对话由于卡车会明显停下来并且司机会下车移动，只要仔细观察就不难错过，只要保持全程不被发现，在 Kiziba Camp 听完第 3 段对话后就能完成这个目标。就算被发现也无需担心，这个目标并不需要一气呵成，读取上一个检查点重来即可。



8.回收3名Zero Risk Security的士兵

这几名安保士兵会在图示的位置等待运输卡车的到来，只要在卡车经过之前到达这里并将他们 4 人中的 3 人回收即可完成目标。



S级评价攻略

本任务的正常流程较为麻烦，想要获得 S 评价的话就要省去点步骤，开场后不要去获取情报，直接前往目标卡车始发的机场与卡车接触触发 Skull 兵登场的剧情，之后把他们引开，把卡车直接回收后撤离即可。当然，玩家要是想和 Skull 兵作战也是可行的，依然用简单粗暴的 D-Walker 和加特林来对付即可，预计用时 5 分钟左右。

任务17
Rescue The Intel Agents

流程要点

1. 解救两名俘虏的任务，两名情报员分别位于不同的位置，不过大致的位置会在地图上标出，所以难度并不算大。在北侧的降落点降落，首先前往 Kiziba Camp 北边的树林寻找第一名情报员。树林附近会有不少敌人，由于情报员是逃跑到树林的，所以敌人的搜查队也会赶来，他们有全身装甲，麻醉枪不能起作用，建议悄悄从背后接近并用 CQC 对付。在树林里能找到情报员的通讯器，得到他就在附近，然后在指定范围内搜索，能够在一块石头后面找到他，直接用富尔顿装置送回去吧。

2. 第一名情报员会把另一名情报员的具体位置说出来，其位于 Kiziba Camp 右下角（关押犯俘虏的地方）附近的地窖里。Kiziba Camp 有重兵把守，行动的时候需要谨慎，注意据点中有一些不会动的敌人是由气球假扮的，不要在他们身上浪费麻醉枪弹药。

3. 救出第二名人质后，由于他身受重伤无法用富尔顿装置带回，所以只能将他背到直升机上，建议玩家优先炸掉据点内的防空雷达车，这样就能直接让直升机在据点附近降落，撤离之后任务完成。

目标指南

1.回收往Kiziba Camp北侧树林逃跑的情报队员（主要目标）

2.回收被囚禁在Kiziba Camp的情报队员（主要目标）

3.回收2名CFA干部

2 名 CFA 干部位于地图正中央的小据点，这个小据点在一个哨塔下方停靠着一辆吉普车，在任务开始一段时间后，会听到 Miller 从无线电中告知有 2 名 CFA 干部即将出发的消息，这时 2 名造型与普通士兵略有不同且头戴黑色面罩的士兵会开始往吉普车跑去，这时将这 2 名士兵放倒回收即可。



4.回收被囚禁在Kiziba Camp的俘虏

这个俘虏位于图示位置哨塔下方的一间屋子内，很容易就能找到。



5.回收4名前往Kiziba Camp北侧树林追击的敌方士兵

在任务开始时选择北侧的降落点，在降落后一路往南朝树林俘虏的方向走，这时会在路上发现先后 2 台前来追击俘虏的吉普车，第 1 辆吉普车上坐有 3 人，后来的第 2 辆吉普车上有一人，将他们全部放倒并回收即可，觉得找起来麻烦的话不妨带上 D-Dog，以车辆作为目标就很容易找到，这 4 人当中有其中两人是装甲兵，使用 CQC 或是用 Rocket Arm 就可以直接放倒。

6.回收运输卡车的驾驶员

这辆卡车的目的地是位于地图中央的 Kiziba Camp，但实际上在游戏开始时它会停靠在地图标记为 01 的哨岗，直接到这个位置拦截卡车以及驾驶员可以省去不少的麻烦。



S级评价攻略

本任务想要获得S级评价就要熟记树林中的情报员的位置，开场后迅速前往树林，解决掉周围的威胁后救出情报员，把他送走后立刻前往关押另一名情报员的地窖。不过地方的据点守卫比较森严，尽量排除掉周围的威胁后再进行救援，注意该名情报员受伤需要手动搬运至直升机，可以提前把直升机呼叫到最近的一个降落点，整个任务预计用时5至6分钟。

任务18

Blood Runs Deep

流程要点

1. 本任务分为两部分，分别为处决一名前反叛军士兵和处决五名俘虏，这两个目标分别要在不同的据点完成。按照难易度来说，处决叛军士兵的任务比较简单，目标所处的据点为Bampeve Plantation，该据点有东西两个入口。由于西侧的敌人较少，而且目标敌人就在此附近，所以选择从西侧进入。注意据点中会有敌人的坦克，需要等坦克离开据点后再行动，记得标注坦克的位置，在其回到据点前完成任务。目标敌人位于西侧入口右侧的屋子内，将其麻醉后用富尔顿装置运走达成目标，之后迅速撤离。

2. 第二个目标所在的据点要比之前大很多，而且还会遭遇狙击手和巡逻的直升机。好在敌人的分布不算密集，从西北侧入口进入据点，一路解决敌人并且前进，看到山谷后沿着山谷的道路向下走，注意好沿路与高处的敌人。目标位于山谷边的一个山洞里，进入山谷后向南走就能看到，外侧的铁门很好辨认。

3. 进入山洞打开深处的门触发剧情，发现俘虏竟然是一群孩子，剧情过后需要带着他们逃离据点。直升机的降落点位于山谷的南侧，途中有不少敌人把守，需要逐个解决后把孩子们带到降落点。按下L1键/LB键的指令菜单中会有让孩子们等待或前进的指令，利用这个能够避免不让敌人发现他们。有一名孩子无法自己行动，需要玩家将其抱起带走，沿路的敌人一般是每一处有两到三名，不太适合用CQC解决，注意麻醉枪弹药的补给。

4. 途中敌人会察觉到俘虏逃跑了，并会向南搜查，此时一定要优先把后方前来搜查的敌人解决掉，否则会十分麻烦。到达降落点后需要玩家把孩子们逐一抱上飞机，之后登机撤离即可完成任务。如果周边有敌人的话，是无法把孩子们搬上飞机的，注意优先排除隐患。

目标指南

1.排除原Mbele士兵（主要目标）
2.排除5名被囚禁在Kungenga Mine的俘虏（主要目标）
3.回收5名少年俘虏（主要目标）

4.回收原Mbele士兵

正如字面意思，在完成主线目标的过程中将其找到后回收即可。

5.在敌人没有发现情况下，完成5名少年俘虏的回收任务

完成这个目标的关键在于将Kungenga Mine中的所有敌人回收掉，也就是说不仅要将Kungenga Mine这个据点压制，还要将被麻醉的敌人实实在在回收掉，否则在遇到几名少年俘虏后没跑出几步就必然会触发敌人发现少年俘虏逃跑的警报。在清场后再去触发遇到少年俘虏的剧情，剧情过后，如果玩家已经开发了回收系统的“Children Fulton”，那么强烈建议将腿受伤需要背的少年俘虏直接回收掉，这样就没有任何后顾之忧，只要以自己打前锋扫清，其余4名少年俘虏跟随的方式完成这个目标，另外在这里使用D-Dog可以较轻松地发现前方敌人的位置。

6.排除巡逻的武装直升机

使用带锁定功能强力的火箭发射器武器将关卡中巡逻的武装直升机击坠即可，建议在进入Kungenga Mine前就将其排除。

7.回收Kungenga Mine矿坑东北哨岗和西南哨岗附近的共计5名狙击手

这两个哨岗在地图上标记为02以及13，哨岗02附近的狙击手共计3人，哨岗13的狙击手共计2人，其具体位置如图所示。



8.回收3辆装甲车

本关中一共有3辆装甲车围绕着整个地图巡逻，第1辆装甲车比较难发现，它会围绕Bampeve Plantation南侧的路线巡逻，因为不在主线任务的正常路线上，需要刻意去寻找。第2辆在潜入Bampeve Plantation时可以看到，当它驶离后会在Bampeve Plantation与Kungenga Mine之间往返。第3辆则在Kungenga Mine外围的大路巡逻，不难找到。建议在进入Kungenga Mine前就将他们全部回收，这样就没有后顾之忧了。

S级评价攻略

本任务需要分别完成两个目标，其中第一个解决军官的目标比较简单，建议在任务开始后就抓紧时间迅速完成。第二个目标最终要帮助一帮童军撤离，用正常打法非常耗时间，这里建议事先研发出儿童用富尔顿装置，这样就能直接把孩子们送回基地。由于所在据点有不少集装箱，在送走了孩子们后我们可以采用站在集装箱上用富尔顿装置回收集装箱，之后再长按△键/Y键的方式借着集装箱直接撤离，可以省去不少时间，任务完成时间在10分钟左右，不被发现的情况下即可S。如果玩家觉得时间比较紧迫，也可以采取用麻醉枪刷爆头的方法来快速赚取奖励分。

任务19

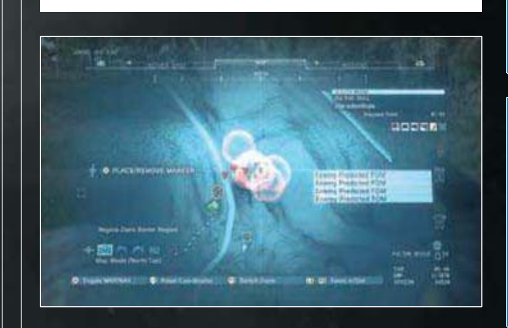
On The Trail

流程要点

1. 本任务需要处决一名代号为“少校”的军官，我们需要跟踪另一名计划与目标军官接洽的部下，直到确定目标敌人的位置，之后再找机会将其处决。

2. 正确的流程是在第一个目标据点标记出部下及其卡车，待他们出发后一直跟随他们，他们会在南边的Munoko ya Nioka Stataion换乘另一辆车，此时不用进入据点，继续绕到跟随即可。

3. 部下与“少校”接洽的位置在Munoko ya Nioka Stataion东北侧，一路跟随部下即可抵达目标地点。爬上一旁的山头，在另一侧即可发现“少校”。由于接洽地有重兵把守，所以不建议在这里执行任务，可以把他们的谈话听完，之后他们会开车离开，但是开到一半时前方据点会发生爆炸，之后可以趁乱把目标敌人和其部下一起麻醉后送回基地，之后撤离完成任务。



目标指南

1.找到与“少校”接头的下级（主要目标）
2.标记指挥官“少校”（主要目标）
3.排除指挥官“少校”（主要目标）

4.回收指挥官“少校”

参考目标5的说明。

5.回收与“少校”接头的下级

在正常的主线流程下，最后会跟踪接头下级到达一处山头旁边与“少校”对话，在他们的对话结束后离开这个位置之前将两人回收即可，由于这里敌人比较集中，可以考虑使用Stun Grenade或是Sleep Grenade将他们批量处理掉。

6.回收被囚禁在Munoko ya Nioka Station东北边房间内的俘虏

俘虏所在的房间位于接头下级所在吉普车的必经之路上，具体为地图标记为16的哨岗。



7.完整听完接头下级与“少校”的对话

只要在跟踪下级找到“少校”后，爬在山头上窃听或是用望远镜将他们的对话从头到尾听完即可。

S级评价攻略

本任务想要获得S评价十分简单，由于任务的最终目标是找到代号为“少校”的军官，所以可以不管与他接头的下级，在任务开始后直接前往“少校”所在位置，将守卫和“少校”都放倒后用富尔顿装置运回，之后直接撤离即可完成任务，用时大约5分钟。

任务20 Voices

流程要点

1. 本任务需要营救之前救出的孩子们的同伴Shabani，他位于任务区域东北的Ngumba Industrial Zone，通常的行动方案需要穿过Munoko ya Nioka Stataion后才能到达，不过其实可从编号为20的据点旁的山间直接绕道前往。

2. 据点17也可以直接从一旁的山道绕过，之后会发现峡谷间的桥断了，此时走进峡谷，利用对面断桥下的岩石能够直接爬上原本过桥才能到达的区域。前进一小段路后直接走右侧蜿蜒向上的山路，一直前行经过一个山洞即可到达目标区域。

3. 目标区域是没有敌人的，因此可以奔跑前进。经过右侧的棚屋前往深处的白色屋子，直接从左侧的门进入，在深处触发剧情，之后就会进入BOSS战。

4. 以我们目前的实力是无法打倒火人的，而且普通的子弹与火箭弹都会被其吸收，因此需要想办法逃离战场。战斗开始后迅速跑到屋外，之后向山洞方向狂奔，之后会触发洞口被炸毁的剧情。此时不得不重新呼叫直升机在后方的降落点降落，不过在之前需要先让火人陷入硬直状态。棚屋中的蓝色水箱和屋外的水塔都能使其陷入硬直。火人的攻击手段很丰富，包括了远程发射火焰以及范围型火柱，在吸收了火箭弹的能量后还会使用大威力的必杀技，需要在场地中与其周旋，引诱他前往水箱或水塔附近。用武器破坏了水箱或水塔后火人就会陷入硬直，之后迅速前往降落点登机撤离即可完成任务。

目标指南

1.回收少年Shabani（主要目标）

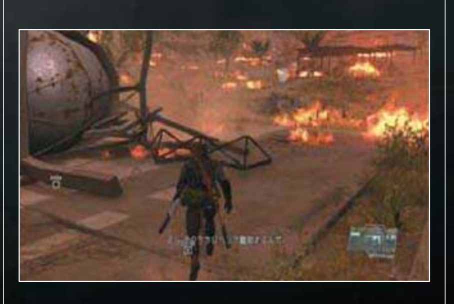
2.命中浮于空中的精神力少年

参考目标3的说明。

3.击退火人

击退火人以及命中浮空的少年有很多种方法，这里就给出一种笔者认为最简单直接的方法。在进入Ngumba Industrial Zone时，可以明显发现有两个高耸的水塔，在进入医院触发剧情后在受到火人的追击后，快速来到水塔的位置并在支撑的铁架上放置C4，随后引诱火人接近，让他身上的火自行引发C4的爆炸，这样水塔落下的大量水会使火人倒地并完成目标3。

在火人倒地后浮空少年会出现，建议以用连发步枪射击这个最直接的方式来射击少年，虽然开始射击浮空少年时他会消失躲开并重新出现，但在连续命中约30次后，子弹会最终命中他并完成目标2，但单次的火人倒地可能难以达成这个数字，不过由于场景中有2个水塔，照葫芦画瓢再来一次即可达成目标2。



4.找到记载从西侧哨岗前往Ngumb Industrial Zone路线的情报文件

这个情报文件位于地图标记为20的哨岗，在这个哨岗的其中一个帐篷内可以找到。

5.在Ngumb Industrial Zone西侧哨岗中回收动物Lycaon

这只野狗所在位置为地图标记为17的哨岗，Lycaon就在这个迷雾中的哨岗的一侧，带上D-Dog轻松就能标记出其所在位置。

6.完整听完关于“Munoko ya Nioka Station的尸体”的对话

这是一个关于卡车司机与同伴共计3段的对话内容，首先在关卡开始后玩家必定会经过据点Munoko ya Nioka Station，在这个据点的出口停靠着一辆卡车，而卡车的司机会从远处迎面跑来，并在一段时间后驾驶卡车离去。接下来他会两次停下车辆，并与同伴进行对话，在第2次停车后他会转向步行，并进入被迷雾包围的树林中，接下来只要玩家一直潜行跟踪，最终来到一处斜坡处他会与同伴进行第3段对话，听完对话后就能完成这个目标。



S级评价攻略

本任务需要在任务开始后直接前往目标区域，用D-Horse赶路是必须的。前往目标区域的方式多种多样，不过有两个地方算得上是捷径，一是编号为20的据点旁的小路，二是在一个断桥处直接从断桥下方爬上对面的山崖，一路前行就能到达目的地。与火人的战斗在知道打法后想要迅速脱身是很简单的，惟一需要注意的就是要尽量避免被他攻击到，本任务在进行顺利的情况下用时大约6分钟。

任务21 The War Economy

流程要点

1. 本任务的目标是阻止一名CFA干部与军火商接洽，目标的机场很大，不过目标地点是位于机场东侧的大楼。来到机场东侧的外围，能够看到围墙上有破损的铁丝网，从破损处爬入机场较为安全。

2. 目标官员就在大楼内部，清扫掉外面

和里面的敌人，先将其标记出来。军火商人会乘坐直升机在大楼顶部降落，之后前往二楼与干部交谈，待他们交谈完后即可将他们一网打尽，之后撤离任务区域即可完成任务。

目标指南

1.找到军火商人

当军火商人乘坐武装直升机到达机场后，在远处用望远镜将他标记即可。

2.找到CFA干部（主要目标）

3.排除CFA干部（主要目标）

4.回收CFA干部

参考目标 5 的说明。

5.回收军火商人

在主线中两人的会面后，他们必定会从直升飞机降落的建筑内缓缓走到户外，只要将他们标记了解他们的行踪，单纯回收他们并没有什么难度，但建议在完成目标 6 后再完成目标 4 和 5。

6.完整听完CFA干部与军火商人的对话

这是一个相当麻烦的目标，首先玩家需要了解两人的所在位置，军火商人在任务开始一段时间后，会乘坐武装直升机到达地图中央的建筑上，而 CFA 干部则位于这个建筑的内部，从他们会面开始，他们先后会进行 4 段的对话，玩家必须完整听完每一段对话才能完成这个目标。但是，在这些对话之间两人不断进行移动，也就是说玩家要占据良好的位置才能在保证偷听的同时不被巡逻的敌人以及遍布楼顶的狙击手发现。

推荐玩家在任务开始后来到如图所示正对敌方中央建筑的房子附近，并将附近巡逻的敌兵在不触发任何警觉的情况下将他们回收，因为哪怕是一点点的警觉让他们发生对讲机通话，都会导致目标两人的对话不会继续进行。准备就绪后爬到这个房子房顶，从这个位置可以直接用望远镜隔墙偷听到两人所有的 4 段对话。第 1 段对话发生在正对着的建筑内，只要军火商人到达后将他标记并追踪他的行踪即可偷听到，在第 1 段对话结束后，他们会离开建筑内部并前往地图北侧的机库进行第 2 段对话，第 2 段对话结束后，他们会乘坐机库内的卡车驶往南侧的机库进行第 3 段对话，第 3 段对话后，他们会离开



机库再次移动并回到第 1 段对话发生的建筑内，只要用望远镜一直跟随两人的移动，等到他们回到最开始的建筑时就能听到最后的第 4 段对话，对话结束后目标也会随之完成。

在完成这个目标后强烈建议放弃任务返回 ACC，因为直到这时玩家都没有触发任何的储存点，一旦出现什么意外的话就前功尽弃了。

7.取得武装直升机运送的蓝图

只要等待运送军火商人的直升机到达后将其击落，从飞机残骸中就能找到蓝图，但建议在击坠飞机之前先清空附近的敌人，否则玩家还没来得及拾取蓝图，就已经被其他敌人射杀了，实在觉得困难的话可以穿上减少伤害的 Battle Dress。在寻找蓝图时比较考眼力，其外观与普通蓝图一样都是以一个白色小盒子的形式出现，最好在击坠直升机时就标记其残骸的大概位置，否则往往会出现飞机打掉了，蓝图却找不到的情况。

8.回收Nova Braga Airport机库内的资源集装箱

要完成这个目标必须已经完成支线任务 50，解锁并开发出回收系统无视地形的虫洞功能，否则用普通气球是无法回收的。这个机库的具体位置如图所示。



S级评价攻略

本任务想要获得 S 也十分简单，由于已经知道了 CFA 官员的位置，所以直接前往他所在的大楼将其放倒并回收，之后迅速撤离即可，不必等待军火商的到来。当然，玩家也可以通过回收机场中的三个集装箱来获得额外的奖励分数。

任务22
Retake The Platform

流程要点

本任务是 FOB 相关的教学任务，会在第 21 节开始时突发，此时选择返回基地即可进行此任务。母基地的一个区域会被敌人占领，我们的目标是找到敌人的指挥官。本任务只有一个目标，也没有评价，找一名敌人对其进行拷问，获得指挥官的位置，把指挥官制服后用富尔顿装置回收即可完成任务。

S级评价攻略

本任务并无评价。

任务23
The White Mamba

流程要点

1. 本任务的目标是一个代号为“ White Mamba”的少年兵首领，目标位于 Bwala ya Masa 内部西南角的废弃船上。由于敌人都是少年兵，所以如果没开发出儿童用富尔顿装置的话，是很难把他们回收到基地的，而且也不能用 CQC 审问，最好的应对方法还是用麻醉枪麻醉，注意不能对他们使用杀伤性武器，如果使用了的话任务会立刻失败。

2. 直接从村子的入口进入，沿着敌人较少的路线慢慢向船靠近即可，尽可能麻醉掉沿路的敌人。目标位于船的第三层，如果直接从正面的楼梯冲上三楼会触发剧情，之后就需要正面制服目标了，他会利用各种工具作为武器向玩家攻击，在靠近的一瞬间按下 R2 键 /RT 键就能触发特殊 CQC 将其放倒，重复数次后即可将其制服。注意目标有的时候会爬到顶层，有的时候还会跳到二层，一旦找不到他了就切换楼层进行寻找。

目标指南

1.回收少年兵首领White Mamba（主要目标）

2.回收被囚禁在Bwala ya Masa的俘虏

俘虏就在进入 Bwala ya Masa 后下方的房子群中，具体位置如图。



3.在不给予White Mamba任何反抗机会的情况下将其回收

只有玩家没有触发与 White Mamba 正面遇见的剧情，才有可能完成这个目标，要想不触发剧情，玩家就不能沿正常的路线从废弃船



只的楼梯一步步往上走，而是要穿越船底走到另一侧船腹部分沿梯子爬到二层，爬到二层后右拐借助一个箱子再爬到第三层，爬到第三层面前就是一条楼梯，在这里往右走就能看到通往 White Mamba 所在位置的侧门，在这个位置往里面投掷一个弹夹吸引他的注意力，他会转身走到另一个侧门查看状况，这时举起麻醉枪对准头部一枪即可。

4.取得隐藏在Bwala ya Masa周边的钻石原石

这颗钻石位于北侧降落点旁边地图标记为 06 的哨岗处，在这里有 2 个帐篷，在其中一个帐篷中可以找到这颗钻石。

5.回收20名少年兵

本关不含目标 White Mamba 一共就只有 20 名少年兵，也就是说要将他们全数回收。在一周目时不推荐完成这个目标，否则一个个背上直升机可以累死，建议在开发回收系统的“Children Fulton”后再来回收。这些少年兵的位置相对集中，但还是推荐带上 D-Dog 来搜索，有一名少年兵位于地图较南侧的位置巡逻，不靠近的话可能难以找到。

S级评价攻略

本任务的主要目标只有一个，那就是回收“White Mamba”，但是用正常方法对付他就需要进入与他的战斗，不仅耗时而且还会引发战斗警报，不慎被攻击到还会扣分。因此，必须要在不被他发现的情况下把他麻醉并带走才有机会获得 S 评价。想要麻醉他就必须从船的后侧直接绕到顶层，从顶层的缺口注视着他的行动，待他在沙发上睡觉时用麻醉枪进行麻醉，之后将他带走并撤离即可，任务期间未被发现的话即可获得 S 评价。

任务24 Close Contact

流程要点

1. 本任务需要救出两名被敌人关押的工程师，由于要搜索人质，建议让 D-Dog 作为同伴。目标在编号为 20 的据点中，可以从据点左侧的山间小道前往。小道的入口处会设置有地雷，注意躲开前进。

2. 两名人质均被关在据点最里面的帐篷中，周围有多名敌人，而且还会有敌人开车赶来，需要注意。其中一名人质会慢慢逃离帐篷，并向北侧移动，不过敌人很快就会察觉到，而另一名人质会被慢慢押送上车。所以这里的行动一定要迅速，借助麻醉枪和 CQC 把敌人全部放倒后救出人质，之后撤离即可完成任务。

目标指南

1.回收男性技术人员（主要目标）
2.回收女性技术人员（主要目标）

3.在Ngumb Industrial Zone西南哨岗附近回收动物Nubian六头

这个哨岗就是地图上标记为 20 的位置，这里也是关押着 2 名俘虏的地方，在清空这个地方的敌人后，可以慢慢对周边的 Nubian 进行收集，带上 D-Dog 作为同伴可以轻松找到这些动物的位置。



4.回收2辆吉普车

目标的 2 辆吉普车最后的终点都是关押着 2 名俘虏的哨岗 20，前往哨岗 20 等待 2 辆吉普车的到来即可。

5.回收在Munoko ya Nioka Station营地东北哨岗的4个资源集装箱

这 4 个集装箱位于地图标记为 16 的哨岗处，排除敌人后将其全部回收即可。

6.在Munoko ya Nioka Station营地附近摘取植物African Peach

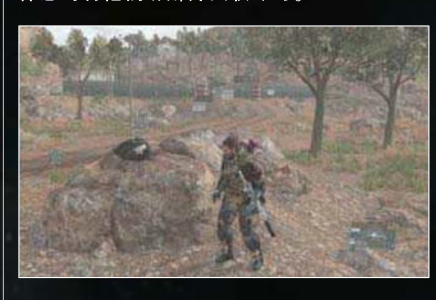
这颗植物就位于如图所示 Munoko ya Nioka Station 其中一个入口旁边的岩石堆上，很容易找到。



7.在Munoko ya Nioka Station营地附近回收动物Martial Eagle

在 Munoko ya Nioka Station 西北侧的入口附近，天空上有很多盘旋的鹰，而这就是我们的回收目标，对自己枪法有信心的可以直接用麻醉枪将其击落，而在一段飞行后个别鹰会落下到附近的石头处休息，在他们休息时将他们麻醉并回收即可。





S级评价攻略

本任务获得 S 评价的要点依然是快速，一名营救目标会自己慢慢逃跑，而另一名很可能被赶来的敌人带走，而如果及时赶到的话，就能在这些突发事件发生前把他们救走。在熟悉目标位置的情况下，可以开场直接借助 D-Horse 赶往目标地点进行营救。完成任务目标后，可以直接利用据点中的集装箱撤离，这样也可以节省一点时间，不过在这之前建议先清理一下周围的敌人。本任务可以在 5 分钟内完成。

任务25 Aim True , Ye Vengeful

流程要点

1. 本任务的目标是营救一名俘虏以及把关押他的少年兵首领带回母基地，同样建议带着 D-Dog 出战。目标村子规模不大，可以先站在据点东侧的高处用望远镜观察村子里的情况，少年兵首领就在村子的中央，很容易就能标记出来，而俘虏则在南侧的帐篷里。村子里的敌人并不多，不过都只能用麻醉枪对付，而且在执行任务的过程中会有另一支少年兵进村，所以要尽快达成目标。

2. 优先排除村子里的威胁，并把中央的少年兵首领制服，如果这里已经将富尔顿装置升级到能够回收儿童的话，这里可以直接把他送回基地。如果没有开发出来，就只能先把他背到村子外面，此时优先回村救俘虏。

3. 由于救援目标也深受重伤，也需要用直升机把他运走，所以这里要来回跑两遍。尽量把他们先搬离村子，这样就不容易被敌人发现。让直升机在南侧的降落点停留，把两个目标都运上直升机后撤离完成任务。

目标指南

1.回收武装组织的副官（主要目标）
2.回收少年兵兵长（主要目标）

3.回收逃跑至Munoko ya Nioka Station东北哨岗的俘虏

除了主线中目标的武装组织副官外，还有一名俘虏会一直逃向哨岗 16 附近，其具体位置如图所示，建议在任务开始后就优先去救他，时间拖太长的话他会被野狗咬死而无法回收。



4.回收12名少年兵

本关包含红帽子队长在内一共有 12 名少年兵，将他们全部回收就能完成，与任务 23 的目标 5 一样，不建议在一周目时完成，在取得儿童用回收系统后再选关补完即可。

5.使用车辆，将少年兵队长与武装组织副官同时回收

目标区域的哨岗 16 中央就停靠着一辆吉普车，将目标的红帽少年兵队长与副官都放到车上，然后驾驶车辆沿路往地图南侧走，走出一定距离后就能从陆路将他们同时回收。



6.在Munoko ya Nioka Station东北哨岗附近摘取植物Digitalis（perperea）

在如图所示哨岗 16 西南侧的山上，这里有 3 棵 Digitalis（perperea），将所有 3 棵全部摘掉就能完成目标。



S级评价攻略

本任务的目标有两个，虽然都在一个村子里，但是都无法轻易回收。其中少年兵指挥官必须研发出儿童用富尔顿装置后才能回收，而需要解救的俘虏处于受伤状态，无法直接回收，需要将其搬运到直升机上。由于本任务途中会有少年兵增援进入村子，所以行动必须迅速，优先回收指挥官，之后带走俘虏并撤离。如果玩家没有研发出儿童用富尔顿装置，也可以直接开一辆吉普车进入村子，然后将两名目标背上车，之后直接开离任务区域即可，用时 5 分钟左右。

注意点（涉及剧透）

第 25 节完成后，母基地中会散布瘟疫，士兵会不断死亡。解决瘟疫的办法是继续进行主线任务，不过想要减少伤亡的话，就必须把部分士兵送进隔离区（Quarantine Facility）。而这一部分士兵都有着一个共同特点，那就是都会说刚果语（Kikongo）。

任务26 Hunting Down

流程要点

1. 本任务的目标是处决一名人口贩子，不过目标的位置是不确定的。选择在东南侧的降落点降落，首先前往一个敌方营地获取情报，营地中士兵较多，行动时需要谨慎。随便抓一名士兵审问出情报位置，获取情报后得知目标的行进路线。

2. 前往目标的行进路线寻找目标，目标周围会有数名守卫，他们是步行前进的，沿着行进路线寻找并不难发现，将目标处决或回收后立即撤离即可完成任务。

目标指南

1.找到记载有目标人口贩子逃跑路线的情报文件

情报文件位于 Ditadi Abandoned Village 的图示位置，这里是一个放置有通讯设备的小帐篷，在桌子上就能找到这份情报文件。



2.排除人口贩子（主要目标）

3.在人口贩子到达Kiziba Camp前将其排除

参考目标 4 的说明。

4.回收人口贩子和他的护卫兵共5人

在关卡开始后，建议先取得目标 1 的情报文件，这样地图上就会立即标记出这名人口贩子与他的护卫兵的行进路线，接下来沿着这条路线的起点开始寻找，带上 D-Dog 的话很容易就能找到这一行 5 人，需要注意的是他的身边可能还有其他的士兵，但这有可能不是他的护卫兵，他的护卫兵的外貌比较特殊，基本都是戴着防毒面具，只有将这 4 名护卫兵以及人口贩子都回收才算作目标完成。



5.回收被囚禁在Ditadi Abandoned Village的4名俘虏

只要在完成目标 1 的过程中带上 D-Dog 作为同伴，附近的 4 名俘虏很容易就会被标记出来，接下来就是排除附近的敌人并将他们安全回收要了。

6.在Kiziba Camp营地附近回收动物Side-striped jackal

这种野狼就在地图上标记为 10 的哨岗附近，带上 D-Dog 在附近闲逛一下就基本能遇到它们。



S级评价攻略

本任务目标的行动路线是固定的，由于初次游戏时已经明确了目标的位置，所以在挑战 S 级评价时就无需再去据点获取情报，任务开始后直接去寻找目标即可。目标周围有五名同伴，把他们全部解决后用富尔顿直接回收，之后直接骑马跑出任务区域即可，5 分钟以内即可完成任务。

任务27 Root Cause

流程要点

1. 本任务依然是救出一名被关的情报员，因此依然选 D-Dog 为同伴比较好。情报员一开始就会在目标据点中，不过他会自己想办法开车逃跑，之后会在逃跑时发生车祸，此时再前去救援也是可以的，不过耗费的时间较长。

2. 比较简单的办法就是尽快赶往据点，利用 D-Dog 确认情报员的位置。从据点南侧沿山路缓慢向上，顺便解决沿路的敌人，趁情报员没有自己上车时将他救出，由于情报员无法用富尔顿装置回收，所以要背着他撤离。注意据点的西侧通路上已经设置了一排地雷，想要完全撤离的话需要绕道前进，利用直升机撤离或直接跑出区域后完成任务。

目标指南

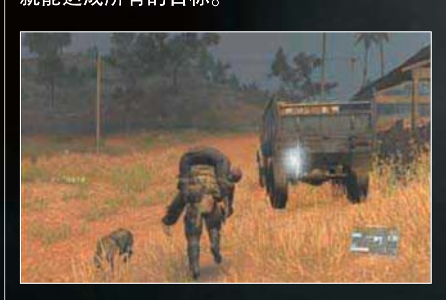
1.回收情报班俘虏（主要目标）

2.在情报班俘虏出现撞车事故之前将他回收

参考目标 3 的说明。

3.与情报班俘虏一同在陆路离开战斗区域脱离

这个任务的 3 个目标其实可以一次性完成，而实现起来也很简单，首先在出击前选择 D-Dog 作为同伴，如果已经开发减少伤害的服装 Battle Dress 的话也最好换上，关卡开始后玩家无视敌人沿左侧直奔这个哨岗的中央，这样一来 D-Dog 会探测出这个俘虏的位置，而这个俘虏实际上正在这个哨岗的中央试图驾驶卡车越狱，而我们的任务就是赶在他驾驶卡车离开前就将他扛起并朝北走离开任务区域，一切顺利的话只要两分钟就能达成所有的目标。



S级评价攻略

本任务获得 S 评价的要点依然是快速，开场便借助 D-Horse 赶往目标据点，速度一定要快，因为目标俘虏会想办法自己开卡车逃走，可以在他逃走之前将其救出。当然，如果他已经上车，玩家也可以直接把卡车回收迅速完成任务，之后直接撤离即可，3 分钟左右即可完成任务。

任务28 Code Talker

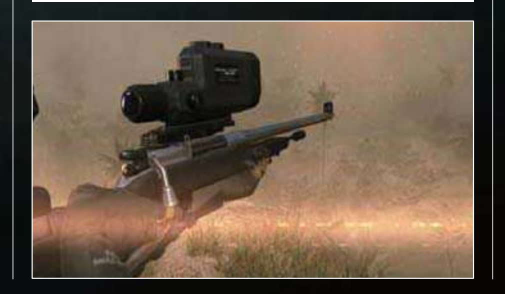
流程要点

1. 本任务的目标是救出 Code Talker，目标位于名为 Lufwa Valley 的别墅的地下室。从降落点沿着山路向别墅前进，途中会触发剧情，四名狙击型 Skull 兵登场，她们会在高处搜寻玩家的踪影。如果准备了强力狙击枪，并且带 Quiet 出战的话，是可以与她们一战的，注意多走位躲避她们的攻击即可。借助树木趴下躲避视线，随后根据敌人的橙色瞄准线寻找她们的位置，用望远镜标注出来后再对她们进行射击。当然，如果我们标注出了敌人的位置，或是 Quiet 自己锁定出了敌人，都是可以直接命令 Quiet 进行攻击的，不过敌人也会攻击 Quiet，注意不要让她受伤撤离战场。如果与敌人的距离较近，她们会瞬移过来进行近战，注意切换武器来对付。把敌人血槽打空后她们会进入麻痹状态，后期再来挑战时可以用富尔顿装置回收到基地中。

2. 如果觉得与她们战斗难度较大的话，那就贴在敌人所处高地下面前进，到尽头后攀岩上山，之后小心地朝目的地前进即可。经过两座木桥后到达别墅，这里守备森严，因此行动要小心，把同伴换成 D-Dog 比较保险。从别墅的左侧绕到后面，能够看见别墅的后门，把旁边的守卫解决掉后进入别墅，左转开门一路往下，在尽头的房间里就能见到 Code Talker。

3. 剧情过后需要带着 Code Talker 逃离别墅，把直升机呼叫到别墅后面西侧的降落点，之后从原路返回从后门逃出别墅。如果之前干掉了 Skull 兵，敌人会处于正常的巡逻状态，在不被发现的情况下从别墅后门出来，之后沿左手边的山路前往降落点，途中会有一些敌人，慢慢前进就能躲开。

4. 如果之前没有解决掉 Skull 兵，那么他们就会控制住这里的士兵，他们会进入与 Skull 兵一样的状态中。用麻醉枪依然是可以麻醉的，只是逃跑的路线中敌人的数量会变多，如果碰到堵路的敌人，可以直接扔弹夹把他们引开。



目标指南

1.与Code Talker接触（主要目标）

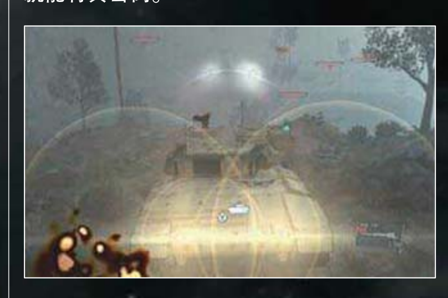
2.回收Code Talker（主要目标）

3.在Code Talker没有受到攻击的情况下将他回收

任务的最后阶段，玩家需要带 Code Talker 撤离，在这个阶段只要以潜入的方式离开，不被敌人发现的话就基本能完成这个目标。不过，根据玩家之前是否有击倒 4 名 Skul 部队狙击手，带 Code Talker 撤离时面对的敌人会有所不同。如果没有将全部 Skull 部队击杀的话，那么别墅周围所有的敌人都会丧尸化，只要简单躲避他们即可。如果将 Skull 部队全灭的话，那么这里的敌人会变成大量的步兵以及武装直升机加装甲车的组合，面对这个组合时想要正面突破而不受到攻击是比较困难的，因此就这个目标而言，建议还是不要将 Skull 部队消灭为宜。

4.排除Skull部队

要排除 Skull 部队讲究的是战斗的方式，由于对面有 4 名狙击手，往往一探头就会被攻击，因此想要用狙击枪对狙是比较困难的。在这里介绍一个比较邪道的打法，相信玩家在游戏过程中或多或少都曾经回收过坦克，在这里我们选择在她们对面的山头上直接呼叫坦克的空投，然后以坦克 VS 狙击手的方式将他们逐个击破，但记得要按 R1/RB 键切换第一人称瞄准，否则很难命中。虽然她们的攻击也能对坦克造成伤害，但由于坦克的装甲很厚，想要摧毁坦克还是要花不少的时间，接下来玩家只需要在山头之上以对手狙击枪的红外线作为索敌参照，用坦克的主炮轰炸其所在位置直到她们死亡为止。当只剩下最后一名敌人时，这名敌人有可能一直不露面，这时玩家离开坦克的话她很可能选择近身攻击，这时拿出步枪再补上几枪，基本就能将其击倒。



5.回收Skull部队

当击倒这些 Skull 兵后，地图上会标记她们“死亡”的位置，这时只要快速前往她们的所在位置，并且至少回收她们 4 人中的其中一人即可，但注意如果玩家将他们全灭的话，记得回收时不要拖得太久，否则一段时间后他们会诈尸并脱离这个区域。需要注意的是一周目是无法第一时间回收 Skull 部队的，必须在完成任务 29 并解锁寄生虫服装的开发后再返回挑战。

6.回收封锁Lufwa Valley的装甲车

只有当玩家在本关的前半部分将所有Skull部队全灭后才能完成目标6，在全灭Skull部队后，在与Code Talker接触后别墅外会出现大量的敌方增援，来到如图所示的位置可以发现在石桥上的装甲车，将附近的敌人排除后将其回收即可。



S级评价攻略

本任务流程较长，而且没有什么特别的打法，获得S级评价的关键自然是快速且不被发现。前往别墅途中的Skull狙击手是不推荐打的，沿着石壁走直接绕过她们是比较好的选择。这样在救出Code Talker后，敌人就会进入僵尸状态，这种状态的敌人其实是比正常敌人好对付的，而且敌人的装甲车增援也不会出现，从后门走出别墅后从左侧的小路撤离。此时这里是会有不少僵尸兵的，Skull狙击手也会出现，不过只要小心行动是可以绕过他们的，到达撤离地点后即可过关。如果整个过程中没有被敌人发现的话，20分钟左右过关即可获得S评价，不过整体难度较高，建议玩家多尝试几次。

任务29 Metallic Archaea

流程要点

1. 本关是与四个Skull兵的BOSS战，他们的行动方式与第16节遇到时是一样的，出招也较为类似，周围会多出许多被控制的士兵，不过大可不用管他们。Skull兵的攻击方式主要还是远程射击和扔石头，瞬移后的跳跃斩击，以及在身体周围释放让金属锈化的气体。其中最有威胁的是瞬移斩击，看见他们瞬移后一定要快速躲避。常规的应对武器还是火箭筒和突击步枪，利用油桶和集装箱的爆炸来对Skull兵造成伤害。不过由于他们依然会给自己加上护甲，而且还有可能不小心炸到Code Walker，所以打起来很没效率。

2. 比较有效率的应对方法是让D-Walker装备了加特林出战，可以在敌人站立不动（例如释放气体和扔石头时）用加特林站桩输出，很快就能消灭一名敌人。需要注意的是，Skull兵放出的气体会让D-walker锈化，注意不要进入气体之中。血槽被打空的Skull会晕倒，之后可以用富尔顿装置回收，不过如果把他们全部击倒，他们就会撤退，所以可以在还剩一名敌人的时候去回收其他三名被击倒的Skull兵。

3. 将敌人全灭后，回到直升机旁救起Code Talker，之后前往被标注出的降落点和Ocelot汇合就能过关。

目标指南

1.排除Skull部队（主要目标）
2.回收Code Talker（主要目标）

3.在没有被傀儡兵拘束过的情况下过关

所谓的傀儡兵就是在场景中丧尸化的杂兵，这些杂兵在靠近后有可能会缠住玩家并且需要挣脱，只要远离这些杂兵不让他们缠上就好。

4.回收Skull部队

要将他们回收就需要先将他们击倒，使用装备加特林的D-Walker是对付Skull兵的最好选择，当他们原地放烟雾时是最好的攻击时机。削减Skull兵全部体力后，他们会倒地不起，建议玩家最好在击倒第1个Skull兵时就进行回收，因为当玩家将所有4名Skull兵全灭后，他们会在短时间内全体复活并瞬间消失，几乎没有回收的时间。

S级评价攻略

硬碰硬的战斗想要拿S评价还是比较简单的，用D-Walker配加特林就能很轻松地对付他们，S评价也就唾手可得了。当然玩家也可以直接让Quiet配备消声狙在机场主楼屋顶上的狙击点进行输出，这样的好处是比较安全。如果Quiet开始移动的话，记得用指令让她回到之前的狙击点。本任务如果回收了全部Skull兵的话是会有分数奖励的，不过如果把他们全部击倒的话，他们会立刻撤退，所以必须一个一个回收。

任务30 Skull Face

流程要点

1. 本任务的目标是潜入据点后与Skull Face接触，全程都只需要潜行即可。目标据点被分为三个区域，构造较为复杂，并且有重兵把守。虽然潜入的路线不止一种，但下面会给出一条笔者认为比较安全的路线。

2. 下飞机后的第一段路程是没有敌人的，可以奔跑移动，顺便搜刮一下据点，但是经过铁门后的行动就要小心了。沿路下行，在拐弯处开始贴着左侧的墙壁沿着较低的地势走，绕过山崖就会开到下一扇门了。不过这里守卫森严，想从正门进入基本不可能。由于正门旁有狙击手，所以只能沿着沙地向左匍匐前进，一路沿着左侧的沙地向上，从最左侧向上攀爬，能够看到岩壁上有石梯，利用石梯能够爬到第二个区域。



3. 从石梯上下来后的第一个路口就向右拐，这样就能躲过设置的地雷，匍匐穿过马路来到右侧，可以看见一条向上的道路。解决掉道路上的敌人，沿着右侧的墙壁匍匐前进，躲过狙击手的视线后可以起身。来到拱形门建筑附近时，匍匐向左进入建筑，之后向前就能看到墙壁上的石梯，利用石梯爬到第三个区域。

4. 第三个区域上空会有直升机盘旋，建筑物中还会有摄像头，因此行动要更加小心。从建筑的左侧跳下，然后进入右手边绿色门的房子里，从前门出去，可以看到正前方有一个石洞。钻过石洞会有一个红色门的房子，穿过这个房子就能看到石梯了。爬上石梯向右走，来到下一区域。

5. 解决掉高台上的巡逻兵，之后将门口步行装甲上的士兵麻醉，之后就能进入最后的区域了，这里是没有敌人的，直接跑到最顶层触发剧情即可，剧情过后任务完成。

目标指南

1.与Skull Face接触（主要目标）
2.从Skull Face身上问出情报（主要目标）

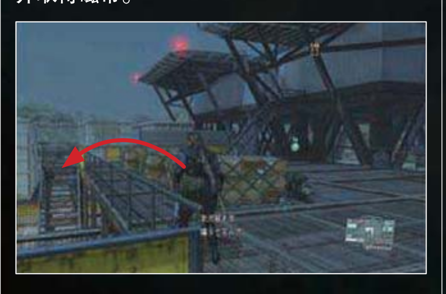
3.回收4台Walker Gear

4台Walker Gear都位于这个基地每一个大石拱门附近，他们有可能被敌人驾驶着巡逻，也有可能在原地待机，但要将这些Walker Gear一一回收，必须将附近的大量敌人都清理掉，否则很容易就会触发警报，而这里不少敌人都全副武装，麻醉枪械的实用度会有所下降，如果玩家已经开发Rocket Arm可以用飞拳有效地清理敌人。



4.取得在OKB Zero的磁带

在本关的最后阶段，主线会要求玩家走到设施顶层的直升机停机坪找 Skull Face，这时先不要往通往停机坪的楼梯走，而是从左侧的楼梯往下走，然后沿路走到尽头的升降机处，在升降机角落可以找到一台收音机并取得磁带。



5.回收在OKB Zero的7个红色集装箱

所有 7 个红色集装箱的位置如图所示，直到进入通往骷髅脸所在的基地入口前就能将这 7 个红色集装箱收齐。



6.回收在OKB Zero的3辆坦克

所有 3 辆坦克都在玩家的必经之路上，比较容易发现，具体位置如图所示。



S级评价攻略

本任务严格来说是游戏中对玩家潜入技术要求最高的潜入关卡，敌人数量较多，而且还有狙击手和 Walker Gear，以及全副武装的敌人。如果想要正常潜入获得 S 评价的话，就必须快速且完全不被发现，这要求玩家对于地形和敌人配置都十分熟悉，具体的潜入路线可以参考上期的流程指引。当然，本任务有一个十分无脑的打法，首先准备好烟雾弹和卡车，快靠近敌人据点时，爬上卡车在载货区扔一颗烟雾弹，之后就能够堂堂正正地开车进入据点了。不过烟雾弹有一定的持续时间，建议玩家开到区域之间的门处时下车补充烟雾弹，不过补充烟雾弹时要注意周围的敌人，如果被敌人发现直接读档也是没关系的。通过这个方法直接到达据点深处，下车后迅速跑到剧情触发点，之后即可完成任务，预计用时只有 5 分钟左右。

任务31 Sahelanthropus

流程要点

1. 第 1 章最后的任务是与合金装备 Sahelanthropus 的 BOSS 战，由于需要正面硬碰硬，所以带上目前火力最强的武器出战吧，利用 D-Walker 进行输出也是很有效率的。

2.BOSS 的主要攻击方式都为远程，分别是用机枪扫射、举剑插地后的追踪地刺，以及连发导弹攻击。这些攻击基本都能用跑动与飞扑躲避，注意 BOSS 放出的地刺是不能碰的，碰到就会将其引爆。当玩家靠近 BOSS 时，它会使用火焰喷射攻击，范围较大，因此尽量远离它。此外，BOSS 还会使用跳跃攻击，见它跳起后要立刻跑开。

3.BOSS 的主要弱点是正面身体中央和背部的白色罐子，攻击中央的时机为中央发出黄光时，而攻击背后的白罐子使其爆炸不仅会造成较高伤害，而且会使 BOSS 陷入硬直，建议用机枪、机炮或者火箭筒对这些弱点部位进行连续集中攻击，本关的空投补给是会在一种武器的弹药打空之后自动进行的，因此丝毫不用担心弹药不足的问题。当 BOSS 血量降低到一半左右时，场景中会有大量棕色粉尘干扰视线，此时可以先进行回避，待粉尘散去后再进行攻击。

4. 当 BOSS 血量降低到三分之一左右时，它会跳到高处使用磁轨炮进行攻击，这招是一击毙命的，而且追踪瞄准的速度也很快，比较难躲避，可以跑到低处的山丘后面，等待 BOSS 结束了磁轨炮的行动模式后再进行行动。

5.BOSS 血量较低时会出现反射模式的 QTE，此时需要切换一把射速较快的武器对瞬间出现的漂流男孩进行射击，如果射中的话 BOSS 会出现大硬直，但是失败的话则会被 BOSS 一击毙命，因此需要格外注意。BOSS 硬直后是全力输出的好时机，将其击败后任务完成。

目标指南

1.击毁Sahelanthropus（主要目标）

2.破坏Sahelanthropus的头部

要破坏 Sahelanthropus 的头部其实也不算很难，虽然头部并非其弱点，但是只要用大威力的火箭发射器连续轰炸它的头部就能将其破坏，在攻击其头部的过程中，初期它的头部会开始冒烟，而真正破坏的标志是它的头部不断有火花出现，而且脸颊两侧有明显的破坏痕迹。另外，完成这个目标推荐使用高等级的火箭发射器 CGM 25，其伤害高且换弹速度快，唯一的不足时弹道飞行速度较慢，而且当过于靠近目标时会只对其胸口进行锁定，因此使用时建议保持一定距离手动瞄准。



3.命中浮于空中的精神力少年

当 Sahelanthropus 的体力被削减到一定程度时，它会飞身扑向玩家并自动触发子弹时间，这时玩家需要按□ /X 键躲避，躲避成功后浮空少年会悬浮在 Sahelanthropus 面前，这时切换枪械对其射击，只要命中一发子弹就能完成这个目标。



S级评价攻略

本任务想要获得 S 评价并不困难，BOSS 的攻击方式在上期的流程指引中都有介绍，在熟悉了 BOSS 的攻击方式后，抓准时机用火箭筒或者 D-Walker 的加特林持续输出即可。火箭筒推荐使用 CGM 25，同时要记得准备一把突击步枪，用来对付 BOSS 射出的导弹，以及最后的特殊 QTE。只要受伤次数不是很多，任务完成后即可获得 S 评价。

V 第2章 Race

第二章的任务分为第一章任务的高难度版本以及第二章的全新任务，任务的解锁方式往往是完成一个新任务以及一个高难度任务，当然也需要完成与第二章剧情相关的重要支线。

如果玩家遇到任务基本清理完了，而新任务还不出现的情况，可以尝试在母基地和直升机间来回转移，这样就会在母基地触发新的剧情，之后就会有新任务在任务列表上出现了。

任务32
To Know Too Much

流程要点

1. 本任务的目标是在一片沙漠中救出一名 CIA 特工，整体而言没什么难度。目标沙漠中一开始没什么敌人，只有门口有少许看守，绕过他们或用麻醉枪解决他们都是可取的。虽然不知道目标的具体位置，但目标所在的大概范围并不大，很容易就能找到。

2. 如果赶路的速度够快的话，与目标接触时周围是没有敌人的，此时只需要把目标用富尔顿装置送回基地，之后脱离区域即可完成任务。但是如果速度不够快的话，就会有四名敌人骑着步行装甲以及一辆敌人的运输车陆续赶来，不过他们并不是一起出现的，解决掉就近的敌人之后立刻送走目标也是可行的。总之只要赶路速度不慢，任务进行起来会十分顺利。

目标指南

1.回收CIA特工（主要目标）

2.在CITA特工被搜索部队发现前将其回收

最简单的方法就是在关卡开始后使用 D-Walker 或是 D-Horse，利用它们的移动能力赶在搜索部队到达之前前往目标地点，在沙漠上找到特工后回收即可。

3.回收搜索部队的4名士兵

到达特工的所在位置后，可以发现有 4 名驾驶着 Walker Gear 的敌人会从四面包围过来，将他们全部从 Walker Gear 上击落并回收即可。

4.回收吉普车的驾驶员

来到特工所在的位置，当 4 名驾驶 Walker Gear 包围过来的敌人发现特工后，他们会通过无线电通报，随后会有 1 名士兵驾驶吉普车缓缓到来，将他也麻醉回收就可以完成目标。由于敌人必须发现目标才会触发吉普车的到来，因此无法和目标 2 同时完成。

5.回收被囚禁在Da Shago Kallai和Lamar Khaate Palace的2名俘虏

这两名俘虏具体位置如图所示。





6.回收打算处决CIA特工的苏联兵

在沙漠中发现特工后，先不要急着将他回收，这样一来当敌人的搜索部队发现他后，会叫来一辆押送用的吉普车，在俘虏周围等待吉普车的到来，并确认特工被运上吉普车后，接下来赶在吉普车之前到达 Lamar Khaate Palace，推荐在图示位置的山头等待吉普车的到来。当吉普车到达后，吉普车司机会将特工押送到一个牢房中，这时我们继续在山头上按兵不动，一段时间后会被 Miller 告知有可疑的无线电，随后玩家可以发现另一台吉普车会从山头左侧的道路驶来，而这辆吉普车的驾驶员就是我们的目标，这名头戴黑色面罩的苏联兵会缓慢地走向特工所在的牢房，在他到达牢房之前将他击倒并回收即可。奇怪的是，这个任务有很高几率出现必须一次性完成的 BUG，否则在出现意外接关重来时，这名被押送的特工在即将被押送到牢房前会触发敌人的异常警戒，而我们目标的苏联兵永远也不会驾驶吉普车出现。



S级评价攻略

本任务的 S 评价也很好拿，由于需要营救的 CIA 官员周围一开始是没有敌人的，敌人会在之后逐渐赶来，所以只需要迅速赶过去用富尔顿装置回收，之后迅速撤离就能十分安逸地完成任务，任务用时大约 3 分钟。

重要支线
Extract the AI Pod

流程要点

任务目标是回收 AI 罐，目标据点即任务 12 中救 Emmerich 博士的据点，具体潜入路线并没有太大变化，只是 AI 罐所在的位置是编号为 01 的建筑中。从右侧的门进入建筑，之后对标记出来的电脑进行操作，回收完毕后任务完成。

重要支线
Secure the Remains of the Man on Fire

流程要点

任务目标是回收火人的遗体，目标据点即任务 10 中 Malak 最终被关押的据点，因此潜入路线并没有区别。火人的尸体就在据点中央的平地上，很容易就能找到。由于调查遗体后会自动触发剧情返回母基地，因此不必担心被敌人发现后无法撤退的问题。

任务33
【Subsistence】C2W

流程要点

1. 本任务是任务 4 的高难度加限制条件版，高难度在于敌人的配置会变强，数量也会变多，AI 与可视距离更是比普通难度下要强很多。限制条件包括了无法携带所有武器道具，静止鸡头模式、反射模式、空投支援以及直升机火力支援。

2. 虽然难度变高了，但任务的主要流程并没有发生太大变化，依然是从北侧山道潜入中间的小屋，能够在里屋的桌子上找到手雷，之后跑到外屋朝里屋扔手雷炸掉通信机，之后迅速爬窗从南侧撤离即可完成任务。由于潜入难度较高，玩家最好多尝试几次，在熟练之后方可轻松过关。

目标指南

本任务是任务 4 的高难度版本，高难度下最大的差异就是没有任何的装备以及同伴，但本关的目标大多数都是收集类，只有目标 4 摧毁中继机这个目标需要用到武器，建议在任务开始后沿大路走，这样必然会经过地图标记为 24 的哨岗，这个哨岗只有 2 名敌人，将他们简单用 CQC 放倒后取得他

们的武器，然后一路走到目标3中钻石的位置取得钻石，再从这里跳到据点之中，将中继机所在房屋左侧的集装箱回收后，用枪械射击中继机，触发的警报不用理会，直接往据点外一直跑，当警报解除，离开战斗区域就能通过本关，而单就完成目标而言，破坏中继机后马上回到ACC就可以了。

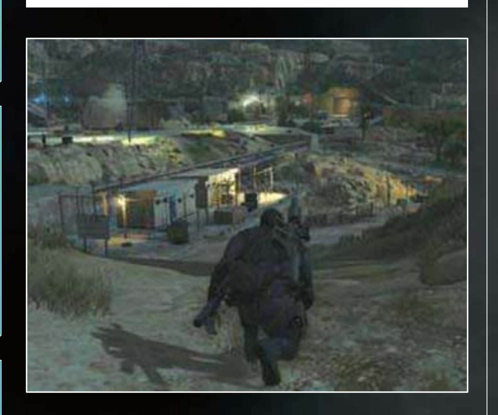
S级评价攻略

高难度下的本任务推荐直接用直升机上的机炮打爆三个通讯雷达来完成，不过前提需要破坏掉据点中的防空雷达车，为记得为直升机配备上装甲，并且熟悉好三个雷达的位置。用此方法完成任务的话，任务用时在1分钟左右。

任务34 【Extreme】Backup, Back Down

流程要点

本任务是任务9的高难度版，基本流程与普通难度并无区别，利用富尔顿装置直接回收车辆会比较简单。但是想要回收这些车的话，首先要让车停下来，比较好的方法是在必经之路上设置假士兵（Decoy），车辆在看到假士兵后会停留并且攻击它们，可以趁此时绕后将车辆回收。



目标指南

本任务是任务9的高难度版，高难度版与普通版并没有太大的差异，可以说普通版怎么完成目标，高难度版沿袭相同的方法即可，惟一的差异在于高难度版中出现的部分装甲车要比普通版耐久度高，有时就算是高等级的CGM 25也需要打上2发，因此在完成目标3的过程中要合理使用弹药，并尽量取得目标4中运输卡车的武器，否则弹药耗尽的话，就只能通过回收的方式继续完成目标3了。

S级评价攻略

本任务的S评价打法与普通难度并无差异，不过注意敌方车辆的洞察距离比普通难度下更远，而且没有反射模式，在靠近车辆时需要格外地小心，建议在靠近前先用一发烟雾弹。本任务最后依然推荐把三辆坦克回收，以及破坏掉直升机，利用奖励分获得S评价，直升机一定要用高等级D的CGM 25打，用普通的火箭筒很可能导致被发现而悲剧。

任务35 Curesed Legacy

流程要点

1. 本任务的目标是前往救出Code Talker的别墅附近回收两个集装箱，集装箱的具体位置需要通过审问别墅附近巡逻的敌人获得，不过别墅附近守卫森严，大部分敌人都是全装甲的，并不吃麻醉枪，需要小心才行。下面会直接给出集装箱的位置，玩家可以不审问敌人直接前往回收。



2. 过了别墅旁的第二座木桥后向左匍匐前进可以绕过一个营地的守卫，之后即可前往集装箱所在地。集装箱周围都会有数名守卫，可以把他们依次引过来后用CQC解决。回收第一个集装箱后会开始出现倒计时，玩家需要在倒计时结束前回收第二个集装箱。好在两个箱子离得不远，用同样的方法回收第二个箱子后撤离即可完成任务。

目标指南

1.回收2个目标集装箱（主要目标）

2.与集装箱一同利用回收系统离开战场完成任务

在回收第二个集装箱时，在回收之前爬到集装箱上方再进行回收，在回收后再按提示长按△/Y键就能与集装箱一同离开战场。

3.在敌人没有察觉集装箱被回收的情况下过关

完成这个目标的关键在于回收集装箱时确保附近的敌人都悉数排除，否则回收时的动静会引发他们的注意，由于这些看守集装箱的敌人都是穿着重甲，建议使用Rocket Arm的飞拳将他们击晕后回收。

4.找到记载有集装箱位置和敌人位置的情报资料

本关中一共有2个情报资料，它们分别记载着本关目标集装箱的位置以及敌人位置的情报，前者位于地图东南侧的一个帐篷内，后者则位于东侧的别墅内，而别墅的资料可能比较难寻找，但只要从别墅北侧的后门进入，沿楼梯一直往上走，穿越书房以及走廊后，最终可以找到一个方形的房间，这个情报文件就在这个房间内。





5.回收守卫别墅的Zero Risk Security队长

这名队长的特征是头戴红色贝雷帽，他与目标4中别墅的情报文件同在一个房间内。

6.在Lufwa Vally西北侧哨岗取回被渡鸦叼走的钻石原石

来到如图所示的位置，可以发现天上有大量的乌鸦在盘旋，钻石就在这群乌鸦的正下方。



S级评价攻略

任务目标是回收两个集装箱，再次进行任务时可以直接绕过别墅前往集装箱所在的位置，利用烟雾弹和CQC解决掉周围的装甲兵，之后迅速对集装箱进行回收。回收第二个集装箱时，可以直接利用集装箱离开任务区域，以便节省时间，任务用时在5分钟左右。

任务36
【Total Stealth】Footprints of Phantoms

流程要点

任务 15 的高难度加限制条件版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。本难度下可以先在远处用火箭筒轰掉左侧的两台装甲，之后敌人会下山侦查，之后上山用 C4 炸掉另外两台后脱离过关。

目标指南

本任务是任务 15 的高难度版，除了被发现立即失败外完全一致，由于基本上这些目标全部都是以回收为主，因此只要保证潜入即可，笔者比较建议的是从左侧的山路斜坡慢慢往上推进，一路上的敌人分布会相对比较好对付，如果玩家已经开发出隐形迷彩，即使是高难度版的全目标达成也可以说是毫无难度。

S级评价攻略

高难度下建议用上期推荐的远程用火箭筒炸毁左边的 Walker Gear，顺便把敌人引下来，之后就能避开敌人直接上山回收掉剩下的两台，注意山上有可能会有几个剩下的敌人，需要小心行事。回收完后直接从山顶的降落点撤离，任务用时 3 分钟左右。

任务37
【Extreme】Traitors' Caravan

流程要点

任务 16 的高难度版，但是基本流程与任务 16 相同，高难度下更推荐把敌人引开后直接回收车辆的战术。

目标指南

本任务是任务 16 的高难度版，高难度版除了目标 4 外基本一致，主要的难点在于当玩家触发与 Skull 部队的战斗时应该如何击倒他们，在一般情况下笔者会推荐使用 D-Walker 用加特林对付，但在本关中负责护送的 2 辆装甲车中，有一辆强到让人发指的红色强化版，只要在触发战斗后坐上这一台尾随的装甲车，利用这辆装甲车的主炮两三发就能送 Skull 兵上西天，十分霸道！

S级评价攻略

打法与任务 16 完全一样，熟悉了流程后毫无难度。

任务38
Extraodinary

流程要点

1. 任务的目标是前往一个遗迹回收道具，道具的具体位置一开始只能根据任务信息界面的一张模糊照片判断，不过这张照片过一段时间就会变清晰，可以根据照片上的位置找到道具。虽然道具的位置并不是固定的，但是可能会有道具的位置只有三个，可以参考任务目标达成部分的具体位置的图片。

2. 遗迹的周围会有许多敌人，他们也会在寻找目标道具，而且还会有增援赶来，因此必须赶在敌人之前把道具找到。比较稳妥的做法就是不管敌人迅速行动，依次把三个位置搜查一遍，找到道具后立即撤离完成任务。

目标指南

1.取得胶卷（主要目标）

2.压制Spugmay Keep

将胶卷所在的 Spugmay Keep 的敌人全部无力化即可，这里有不少的装甲兵，建议用 Rocket Arm 来对付。

3.在敌方增援到达之前取得胶卷

关卡开始后玩家就直奔 Spugmay Keep，只要在南北两侧驾驶吉普车的敌人到达 Spugmay Keep 前取得胶卷即可完成目标，比较麻烦的是本关中这个胶卷的位置是随机的，但他们必定在以下 3 个地方的其中一处。如果实在觉得麻烦的话，也可以换个思路拦截南和北两侧支援吉普车，将他们先排除掉之后就能慢慢寻找了。



4.回收被囚禁在Spugmay Keep东边哨岗的俘虏

这个俘虏位于地图标记为 24 的哨岗中，就在这个哨岗的一间房子中，十分好找。

5.在Spugmay Keep附近回收动物Griffon vulture

在 Spugmay Keep 的残垣上有很多这种秃鹰，将它们击落并回收即可。

S级评价攻略

开场迅速借助 D-Horse 赶往目标地点，之后对照上期流程指引中的目标道具可能出现位置依次搜索即可，速度快的话可以赶在敌人增援到场前获得道具并撤离。建议选择夜晚进行本任务，这样就可以在基本不用理会敌人的情况下搜索道具了，用时在 3 分钟左右。

重要支线
Search for the Escaped Children01-05

流程要点

这一系列重要支线是寻找并救出逃跑的少年兵，基本流程都是到达目标据点后利用 D-Dog 找出目标的位置，将目标救出后撤离，整体没什么难度。由于要救的都是儿童，升级出儿童用富尔顿装置会方便不少。01 的目标就在基地入口旁的屋子里，麻醉守卫后即可救出。02 的目标在别墅的二楼，守备比较森严，进入室内后的行动需要小心。03 的目标在一个遗迹的石柱上，注意周围会有两只熊，躲过熊的注意后攀岩到顶部即可利用富尔顿装置把目标救出。04 的目标位于废墟建筑三楼的西侧墙边，需要从中间的楼梯走到第三层后再绕到西侧，救出目标后搬到屋外即可用富尔顿装置送回基地。05 的目标位于据点山洞的上层，进山洞后一路向上即可找到，周围虽然有很多敌人，但是都处于被 Skull 兵控制后的状态，移动很慢而且不会使用武器，即使被发现也问题不大。

任务39
【Total Stealth】Over The Fence

流程要点

本任务是任务 5 的高难度加条件限制版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。潜入路线与普通难度下的并无区别，依然是爬上西侧的岩壁后走山路进入据点，之后直接去底层救出目标，不过行动需要更为谨慎小心。白天行动的话一共只会遇到两名敌人，楼梯附近的敌人直接绕后 CQC，而牢房外的可以直接用麻醉枪解决。

目标指南

本任务是任务 5 的高难度版，由于在高难度版被发现后会马上失败，因此玩家需要做的简而言之就是全程潜入，而本关的目标难点基本都在于回收部分，如果玩家实在感觉吃力的话，建议在开发出隐形迷彩后再来完成，有了隐形迷彩，只要披上迷彩将这些目标悉数收完即可，根本不必担心被敌人发现导致失败。

S级评价攻略

S 级评价打法与任务 5 完全相同，容错率比普通难度版要低一点，不过多尝试几次即可成功。

任务40 【Extreme】Cloaked in Slience

流程要点

本任务是任务 11 的高难度版，Quiet 的狙击是一击必杀的，而且血量与耐力都有显著的提升，而且狙击的反应速度会变得很快。空投战术对她依然有效，不过她有很大几率会躲掉，需要不停瞄准来吸引她的注意。用坦克直接轰炸是最安逸的战术，在坦克里不用担心被攻击到，十发炮弹即可过关。

目标指南

本任务是任务 11 的高难度版，高难度版本她不再会像普通版本一样傻傻地站在原地，如果箱子慢慢落下的话，她会瞬间闪走躲过箱子，但我们仍然可以用补给箱落下的方法来完成，具体为将她标记后如常地呼叫补给箱，但当箱子还有 8~12 米的时候，玩家需要从掩体后快速站起然后快速蹲下，这样可以诱使 Quiet 射击，当她发动射击后会进入换弹的硬直，这样一来她就不能躲过箱子的攻击了。另外，高难度版本下的 Quiet 耐力更高，必须用补给箱命中 4 次才会被击倒。

S级评价攻略

高难度下的 Quiet 会躲空投，所以用空投砸效率并不高，要拿 S 级评价的话建议直接用坦克来打。选择夜晚开始任务，之后直接进入坦克，根据 Quiet 狙击枪的红外线以及闪光点来判断 Quiet 的位置，一般 10 炮左右即可完成任务，之后下车前去触发剧情，7 分钟左右可完成任务，这样即可获得 S 评价。

任务41 Proxy War Without End

流程要点

任务目标是破坏或回收敌人的两辆坦克、两辆装甲车以及一架直升机，坦克的应对方法和之前一样，利用假士兵吸引注意力后把它们回收即可，而且坦克的行动路线较为固定，还会在据点停留，可以在它们停留时直接绕后回收。最后的直升机可以直接用火箭筒轰，不过要注意瞄准时进行预判，否则被直升机发现的话就会受到强火力攻击。

目标指南

1.排除战斗直升机（主要目标）
2.排除2辆坦克（主要目标）
3.排除2辆装甲车（主要目标）

4.回收2辆坦克和2辆装甲车

所有 4 辆重型车辆的移动路线都标记在了地图上，玩家可以选择用电磁雷 EMN-MINE 在其必经之路上将他们控制住再回收，而嫌麻烦的话大可以直接走到车辆跟前让敌人发现，接下来它们基本都会停下来攻击玩家，这时只要围着战车绕圈，在其攻击之前绕到背后将其回收即可。

5.回收机甲部队的司令官

虽然这个任务主线最后要求排除一辆武装直升机，但实际上这名司令官就在这架直升飞机之上，这辆直升飞机最终会飞往地图右下角的 Nova Braga Airport 并降落于此，降落后头戴红色贝雷帽的指挥官就会走下来，之后只要将其回收即可。



6.取得机甲部队司令官隐藏的钻石原石

这颗钻石位于 Nova Braga Airport 图示位置的房间内，具体在一侧出口一旁的货架上，靠近就能发现。



7.取得武装直升机运送的蓝图

任务要求排除的武装直升机除了载有目标 5 的指挥官外，还运送着一张 D-Walker 的武器开发蓝图，只要将其击坠，并前往其坠机位置寻找蓝图即可，建议尽量保证飞机在开阔的位置坠落，否则寻找蓝图会十分费神。

S级评价攻略

一共需要清理四辆车与一架直升机，由于没有时间限制，车辆数量也不算多，比起任务“Backup，Back Down”要简单不少。四辆车都可以用绕后回收的方法来处理，直升机就直接用 CGM 25 轰炸即可，任务用时 5 分钟左右。

任务42 【Extreme】Metallic Archaea

流程要点

任务 29 的高难度版，Skull 兵开场就会附带一整条护甲，并且在血量较低时还会重新获得一层护甲，而且他们的伤害也会变高，瞬移后的跳跃斩和扔石头基本上是一击必杀的。依然推荐用 D-Walker 的加特林来打，不过高难度下要多注意躲避 Skull 兵的攻击，否则很可能功亏一篑。

目标指南

本任务是任务 29 的高难度版，高难度版本这 4 名 Skull 兵的血厚攻击高，稍有不慎就会被秒杀，建议带上坦克以及配备加特林的 D-Walker 出战，但使用这些载具时必须注意他们喷出的让载具锈化的烟雾，否则载具会马上被摧毁，但他们放出烟雾的过程也正是最好的输出时机，因为这时他们会站立在原地不动。输出时还需要注意其他 Skull 兵的行动，比如举起巨石投掷的攻击以及接近后瞬间靠近的刀刃攻击，这些瞬身刀刃攻击虽然可以在攻击的一瞬按下 R2/RT 键反击，但风险和回报不成正比，在这里不推荐用这种方式削减敌人体力。

S级评价攻略

本任务个人比较推荐用 D-Walker 打，并且将加特林升级至弹数 1500 发，这样就能够节省不少空投子弹所需的时间。攻击 Skull 兵的时机是他们释放气体或是举起石头的时候，其余时间专心躲避即可。扔石头这招最好直接向后躲，侧移很可能还是会被打到，记得回收 Skull 兵来赚取奖励分数，顺利的话 7 分钟左右完成任务。

任务43
Shining Lights , Even in Death

流程要点

剧情任务，流程十分简单，进入目标区域后沿路上楼，剧情过后获得热能仪，打开热能仪后把从顶楼到底层的所有人处决，之后救出底层的一名士兵过关。



S级评价攻略

本任务无评价。

任务44
【Total Stealth】Pitch Dark



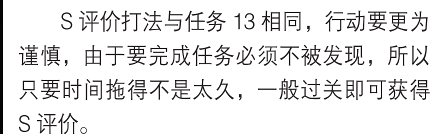
流程要点

任务 13 的高难度加限制条件版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。流程与普通难度并无区别，高难度下建议先在油水分离器旁设置 C4，炸掉雷达车后直接让直升机在基地中降落，在登机撤离前再引爆 C4，这样能够避免在行动时让敌人进入警戒状态，减小被发现的几率。

目标指南

本任务是任务 13 的高难度版，高难度版与普通版差别并不是很大，关键在于不被敌人发现，由于被发现就会任务失败，回收目标 3 的童子军时需要加倍小心附近是否有士兵，因为稍有一点风吹草动所有小孩都会开始逃跑，从而引起成年士兵注意的连锁，十分麻烦。最大的难点仍然是目标 4，但方法没有改变，依旧是油罐装 C4– 关闭油泵 – 骑马在基地外引爆油泵 – 全速往南逃跑的路线，如果合理使用迷彩的话，本关的目标难度会骤然下降。

S级评价攻略



S 评价打法与任务 13 相同，行动要更为谨慎，由于要完成任务必须不被发现，所以只要时间拖得不是太久，一般过关即可获得 S 评价。

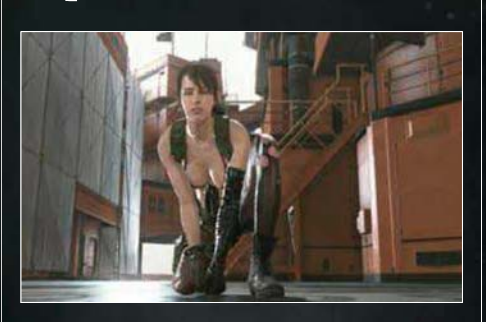
重要支线
Secure Quiet



流程要点

在完成主线任务 43 后，如果玩家与 Quiet 的好感度达到 100 的话，那么在带 Quiet 完成任意主线任务后返回母基地，会触发与 Quiet 在雨中嬉戏的剧情。在触发这段剧情之后，之后在触发主线任务 46 时会同时解锁本重要支线。需要注意的是，在完成支线任务 150 后，会自动进入主线任务 45，而主线任务 45 完成后会有很严重的后果，请玩家谨慎进入，最好先备份存档。很简单的一个任务，虽然目标是找到 Quiet，但实际上 Quiet 并不在这个任务区域之中，在目标中心区域的一间房子里可以找到关于 Quiet 行踪的情报文件，扫描情报文件后，就会自动进入主线任务 45。

任务45
A Quiet Exit





流程要点

1. 这个任务操作部分实际上只有与 Quiet 对抗七辆坦克、七辆装甲车以及一架武装直升机的部分，面对敌人的重火力攻击，比较好的防守位置是废墟建筑的房顶，这里房顶位置有一个带有墙体的铁丝网，这个位置可以防御敌人的所有攻击，主要思路是在这个位置躲避敌人的攻击，然后往左侧移动，从建筑的一些缺口瞄准兵临城下的坦克以及装甲车，将他们逐一击破。但注意不要一味地躲避敌人的攻击，否则敌人会将所有火力对准 Quiet，一旦 Quiet 死亡，任务将会失败。

2. 如果在这时玩家没有一些强力的导弹类的话，打起来会相当吃力，虽然一开始的剧情中 Quiet 会递上一把火箭发射器，但这把火箭发射器的等级很低，所以最好在提升自家导弹类武器的等级后再来挑战这个任务。不过仅仅就过关而言，只要玩家不在乎评价，可以等待坦克与装甲车都停定后呼叫空中轰炸的支援，这样可以十分高效地解决问题，不过要消耗不少的 GMP。最后出现的武装直升机建议回到地面对付，在发射导弹后迅速回到废墟建筑的一层躲避它的攻击，如此反复几个回复就能将其击坠。

3. 战斗过后前往目标地点触发剧情，剧情过后操控 Big Boss 跟随脚印找到录音带，任务也就此结束。

目标指南

1.与Quiet接触（主要目标）
2.排除来袭的苏联机械化军队（主要目标）
3.取得Quiet留下的磁带（主要目标）
4.回收7辆坦克，7辆装甲车

这是一个难度比较高的目标，玩家需要将敌人来袭 7 辆坦克以及 7 辆装甲车回收，但一般状态下，单兵面对数目如此多的战车以及敌人时，要冒险将他们全部回收是非常困难的，而完成这个目标的关键有三。

首先，是对天气的掌控，当玩家支援班等级到达一定等级后，可以从 iDroid 的 Fire Support 菜单中选择 Weather Modification，相信流程至此大家也必定已经解锁，在这里我们选择的是最恶劣的天气沙尘暴 Sand Storm，在呼叫沙尘暴后，虽然敌我双方的视野都会变得极差，但这样一来为玩家提供了掩护的屏障，在战斗中打开地图确认敌人的大概位置，然后戴上夜视镜 NVG 或是利用战车的车头灯灯光确认其位置并上前回收即可。需要注意的是，使用这个方法必须选择晚间进行任务，因为白天不仅夜视镜效果极差，而且敌人的车头灯也不会打开，因此这种战术的实用度会大打折扣。

其次，是对寄生虫服装 Parasite Suit 的应用，只要玩家在之前回收了足够的 Skull 部队，开发出 Parasite（Armor）这种装甲寄生虫的话，那么这场战斗穿上 Parasite Suit 会轻松不少，因为在回收的过程中往往会被步兵乱枪扫射，稍有不慎就会被秒杀，而使用寄生虫服装的装甲功能的话，在回收的过程中敌人枪械的射击基本上没有效果，大大保证了生存率。

最后，就是需要对 Quiet 发出停火指令，因为本关中的 Quiet 勇猛无比，就算是坦克都抵不过她的几枪，因此要想回收这些车辆，前提是车辆没有被 Quiet 破坏，只要在关卡开始时就长按 L1/LB 键向 Quiet 发出右下角的停火指令，那么她在本关中基本就是一个标记工具，有时利用她的瞄准红外线没准还能协助寻找战车的位置。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

5.在Quiet没有受到攻击的情况下过关

实际上只要玩家在完成目标4的过程中注意在Quiet受伤后读档，其实也能一同完成这个目标，但就难度而言还是直接破坏装甲车来得比较简单，因此还是推荐分开来做。对付这个目标仍然推荐带上装甲寄生虫Parasite（Armor）以及服装，然后拿上CGM 25出战，但注意在剧情中Quiet会给玩家另一把火箭发射器，但这把武器并不好用，记得在开战后马上捡起原来的武器，用升级过的CGM 25在这里基本上装甲车就是一发一辆，坦克最多也就三发搞定，而且有玩家站在战场的前方，敌人就基本不会将火力转向Quiet，因此安心让她在建筑上方掩护即可。比较推荐的防守位置建筑下方中央的一辆废弃坦克，在这里玩家可以有效防御三个方向来袭的敌人，而且探头瞄准也比较方便，在整场战斗的过程中要注意提前呼叫弹药增援，避免弹药断档的情况，只要全程保证装甲寄生虫覆盖，基本就不会有什么问题，而且这里也有数个检查点，因此玩家也不必过于担心。



S级评价攻略

本任务的S级讲求的其实就是速度，用诸如CGM 25这样的高杀伤力的火箭发射器，出来一辆战车就轰一辆，推荐防守位置为建筑下方的一辆废弃坦克处，这里可以有效地抵挡敌人攻击，由于在这场防守战期间也有不少的检查点，因此只要有强力武器达成S级评价也十分简单。

任务46 Truth：The Man Who Sold The World

流程要点

真结局任务，流程与序章完全一致。解锁条件较为复杂，一般完成了所有的重要主线与支线，并且听过所有的磁带内容（可能和Huey的磁带有关）后，再进行一个主线任务，过关后会回母基地触发剧情，之后就会解锁本任务。

目标指南

1.排除在医院入口的6名士兵

在离开医院之前，会有6名士兵在这片火海中搜索，用手上的手枪将他们全部杀掉即可。

2.开枪击中火人20次以上

在逃离医院的最后阶段，火人会再次出现，这时只要用手枪攻击他超过20次，那么在过关后就能完成这个目标，十分简单。

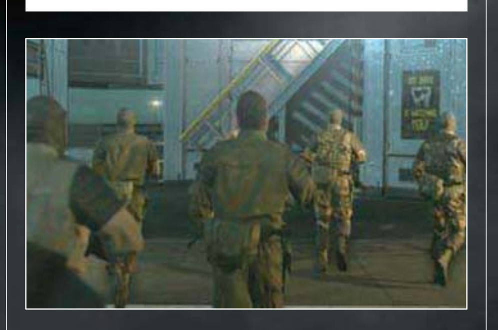
S级评价攻略

打法与序章相同，一般过关即可S。

任务47 【Total Stealth】The War Economy

流程要点

任务21的高难度版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。流程与普通难度无区别，由于被发现就会任务失败，所以尽量观察好周围的情况再行动，总体难度在所有高难度任务中算比较简单的。



目标指南

本任务是任务21的高难度版，高难度版中的难点反而是普通版中相对简单的目标7，因为高难度版一旦被敌人发现就会马上失败，但想要取得武装直升机的蓝图就必须将直升机击坠，因此要想在不被发现的情况下击坠直升机只有1种方法，那就是在足够远的距离锁定直升机，并且在直升机没有察觉的情况下用火箭发射器一发将其击坠，不过比较麻烦的是，就算玩家成功在不被察觉的情况下成功击毁直升机，如果直升机坠毁的位置位于敌人众多的基地内的话，那么回收蓝图工作也会比较困难，因此最好等待直升机在基地外围时再将其击落，但如果使用隐形迷彩的话，那就无需担心坠落点的问题了。

S级评价攻略

S评价打法与任务21完全相同，由于必须不被发现才能过关，所以任务完成后一般即可获得S评价。

任务48 【Extreme】Code Talker

流程要点

任务28的高难度版，难点依然在前往别墅途中的狙击手，依然推荐直接潜行躲过她们。如果相与狙击手正面对抗的话，推荐直接用坦克来对付。

目标指南

本任务是任务28的高难度版，高难度版下的难点仍然是如何对付目标4的Skull部队，打法上虽然也能继续采用坦克战术，不过高难度下Skull兵的体力值明显提高，要击倒他们其中之一并不难，但要击倒所有就比较困难了，而且高难度下这些Skull兵的攻击力变高了不少，因此坦克战术在这里不再推荐。

真正推荐的打法是带上D-Dog配合寄生虫服装的战术，在遇到Skull部队后激活迷彩寄生虫，然后直接大摇大摆地走到他们的面前，用带有消音的武器攻击他们，（麻醉/杀伤均可，但必须消音，否则会被发现），虽然他们打一枪会换一个位置，但是借助迷彩寄生虫一直保持隐身并用D-Dog找出他们的位置，且保证用空投弹药的方式保持迷彩寄生虫充足的余量，要将这些狙击Skull兵击倒可以说是毫无难度。



S级评价攻略

本任务的S评价打法与任务28相同，高难度下的本任务依然不推荐打Skull狙击手，由于高难度下没有反射模式，所以在带着Code Talker撤退时必须格外小心，观察好敌人的情况再作行动。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

任务49

【Subsistence】Occupation Forces

流程要点

任务 8 的高难度加限制条件版，限制条件包括了无法携带所有武器道具，静止鸡头模式、反射模式、空投支援以及直升机火力支援。由于没有武器，而找武器又比较麻烦，所以推荐直接用富尔顿装置回收上校所坐的卡车。卡车与坦克都会从编号为 06 的据点开始出发，可以直接前往拦截，回收了目标上校后即可过关。

目标指南

本任务是任务 8 的高难度版，高难度版的目标难点依旧在于拦截坦克与上校的部队，由于高难度版没有任何武器，因此不能再使用上文目标 7 中介绍的打法一样用电磁雷、诱饵等方式诱使从西北方驶来的部队，但是利用玩家自己的操作可以弥补装备上的缺失。首先任务开始时推荐在哨岗 07 下方的降落点降落，然后想办法用 CQC 从哨岗 07 的敌人身上取得一把武器，悄无声息地离开并沿路往部队驶来的西北方向走。在远处看见坦克部队时先隐藏在边上等待，当带头坦克的侧面与视线平齐后，用刚才取得的武器向坦克开一枪，这样一来带头的坦克会短暂地停下，这时马上冲向带头坦克将其回收，然后立即将后面卡车上的驾驶员射杀，这样一来上校就会被迫从车上下来，当他下车后将他用 CQC 放倒，一切顺利的话，走在第三的坦克会因第二的卡车挡道而无法前进，这时再绕到后面回收坦克即可，这样就可以一口气完成较难的 5 个目标。

S级评价攻略

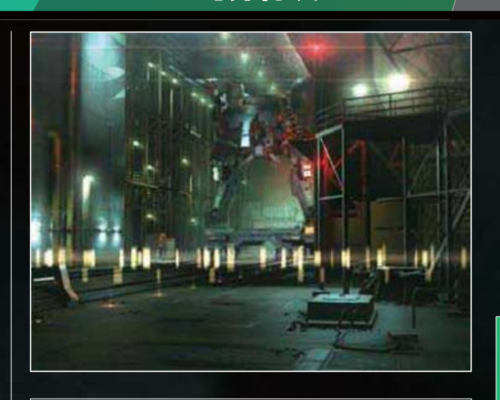
S 评价打法与任务 8 相同，由于不能带武器和道具，所以基本只能采取绕后回收车辆的方法来完成任务。

任务50

【Extreme】Sahelanthropus

流程要点

任务 31 的高难度版，BOSS 的攻击模式和之前一样，不过威力高处很多，不少攻击是能一击毙命的，因此容错率较低。依然推荐使用 D-Walker 的加特林作为主要输出手段。如果 D-Walker 不慎被毁坏，那就需要依靠火箭筒或榴弹发射器作为主力输出，记得在准备画面时装备上。



目标指南

本任务是任务 31 的高难度版，但虽说是高难度版，但实际上当玩家拥有高等级的武器后，这个任务打起来与普通版也没有什么区别，如果觉得目标完成起来困难的话，就先强化火箭发射器再去挑战吧。

S级评价攻略

高难度下对付 Sahelanthropus 的办法与普通难度一样，不过容错率较低，建议本任务用的主力武器升级到等级 5 后再来挑战。BOSS 的不少攻击都是可以把玩家必杀的，因此一定要熟悉 BOSS 的攻击方式，尤其是拔剑后的地刺，在其拔剑后尽量不要停留在原地。推荐武器依然是 CGM 25 与任意突击步枪，当然也可以带上装备了加特林的 D-Walker。

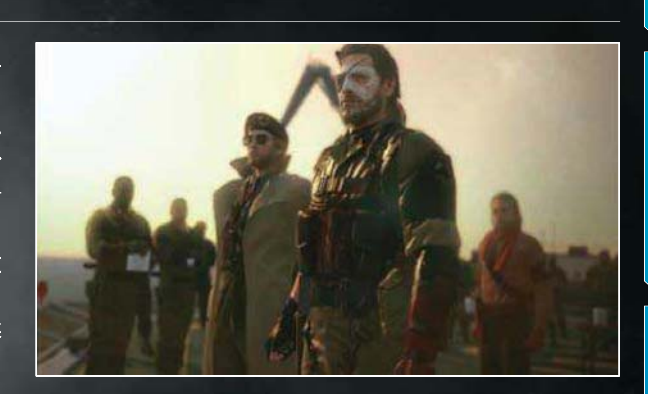


支线任务解说

在游戏中，支线任务（Side Ops）多达 157 个，其中任务名为黄色的均为与主线流程相关的支线，随着流程的进行它们会悉数解锁，只要它们出现就将它们完成即可，而支线 150 的出现方法比较特殊，具体请参看上文主线任务 45 之前的相关解说。

除了这些黄色支线外，其他任务名为白色的均为普通支线，这些支线任务一开始只有几个可以选择，但只要玩家一一完成已解锁的支线任务，新的支线任务也会逐步解锁。这些支线虽然数目众多，但实际上它们都是由几个类型的任务组成，下面就为大家简单解说这些任务的打法，只要明白了每一个类型任务的打法，将他们全部通过也只是时间问题。

所有支线任务在完成后都会马上存档，因此只要存档完成后马上暂定回到空中基地就能节省不少时间。



翻译回收（1~4）

这类任务需要玩家回收带有翻译技能的目标士兵，带上 D-Dog 前往任务范围内搜索目标，然后将其麻醉回收即可。

蓝图收集（5~10）

玩家需要前往目标地点内收集目标蓝图，取得指定位置的蓝图就能完成任务。

回收精英士兵（11~26）

这些任务要求玩家到达敌方的一些据点中，寻找需要回收的目标敌人，带上 D-Dog 前往任务范围内就能轻松找出目标，然后将其麻醉回收即可。

营救俘虏（27~46，61~65）

这类任务中，在任务范围内的敌方据点都有一名俘虏，带上 D-Dog 找到这名俘虏将这名俘虏成功回收就能完成任务。

动物捕获（47~50）

这几个任务玩家需要捕获目标的动物，带上 D-Dog 搜索到动物后将他们麻醉回收就能完成任务。



回收幸存者（51~60）

这类任务比较有趣，玩家需要回收 9 年前母基地事件中的 MSF 幸存者。要找到这些幸存者的位置，玩家最好借助 D-Dog 的搜索能力，在找到他们后，不要贸然接近这些幸存者，因为一旦靠近他们就会像行尸走肉一般高速跑开。最好的方法是使用纸箱靠近这些幸存者，当幸存者发现纸箱后，他们会好奇并靠近纸箱，当他们走到足够近后从纸箱中现身并对他们使用 CQC 就能将他们回收。

装甲兵排除（66~81）

这一类任务敌人都是全副武装的装甲兵，使用枪械的话，如果武器的贯穿力不够的话是很难对付他们的。推荐的打法是使用火箭义肢 Rocket Arm，使用义肢发射飞拳可以一拳就将他们击至短暂的昏迷状态，借此时机将他们一一回收即可。



地雷排除（83~92）

这一类任务要求玩家将目标范围内所有的地雷都引爆，引爆地雷的方式很简单，只要用任意枪械射击即可，关键在于如何找到这些地雷，在进行任务前带上 D-Dog 作为伙伴，这样一来就能在地图中看到这些地雷的具体位置。

战车部队排除（93~106，114~127）

这一类任务是支线任务中相对棘手的任务，因为玩家需要单兵面对敌人的装甲车、坦克以及战斗直升机再加上步兵的组合，面对这样的组合正面硬碰是绝对不可取的，只能用潜行的方式一步步将它们回收。建议玩家在开发隐形迷彩后再来挑战这类任务，这样一来只需要靠近将车辆以及士兵挨个回收即可，任务的难度会支线下降。



回收武器大师（107~109）

这是与解锁武器自定义功能相关的 3 个任务，只要依次进行这 3 个任务，逐一将任务中的目标回收即可。

回收资源集装箱（110）

很简单的任务，玩家需要回收目标的资源集装箱，但必须拥有 +Cargo 2 的回收升级。

回收重要人物（112）

这个任务玩家需要前往目的地营救一名俘虏，而这名重要人物其实就是小岛秀夫，纯属小岛的恶搞任务。

排除傀儡士兵（128~142）

这些傀儡士兵其实就是主线流程中当 Skull 部队出现时，普通士兵陷入的那种丧尸一般的形态，这一类士兵对于麻醉、晕眩的耐久度很高，但射击头部可以让他们一枪倒地，实在角色麻烦的话玩家可以直接用杀伤性武器将他们杀死。

射击训练（151~157）

这些射击训练的任务进行地点为基地的平台，激活任务后玩家需要在 5 分钟的时间内将遍布在平台中的 35 个射击目标全部击中，这些任务的难点在于如何找到全部 35 个射击目标，利用夜视镜 NVG 可以一定程度上协助寻找这些目标，但其实除了任务 151 与 152 比较难之外，其他任务还是比较容易找到的，关于射击训练的打法各位可以参考光盘中的视频攻略。





收集相关

遗物照片

遗物照片是本作中一个比较特殊的收集项目，共有 11 张，获得方法大同小异，前 10 张只需完成编号为 51 至 60 的支线任务即可。获得遗物照片后玩家前往母基地找 Paz 就能触发特殊剧情，每张照片都会对应一段，每次触发完后需要重新拜访才能触发下一段。触发完 10 段剧情后，玩家能够在 Paz 房间外的墙上获得第 11 张照片，之后再进入 Paz 的房间能够看到一段特殊剧情。由于涉及剧透，这里就不再赘述了。

蓝图

本作中可供收集的蓝图有 27 张，收集方式共有三种，分别为完成重要派遣任务（一般为黄色字体）、完成特定支线以及主线完成到一定程度后前往特定据点或岗哨搜刮。获得蓝图后，对应的武器或道具的开发权即可解锁。需要注意的是，搜刮得到的蓝图必须要经过 Checkpoint 后才算真正获得，如果未进行存档而死亡的话，必须重新进行收集。而且本作还会有蓝图相关的 BUG，如果玩家发现自己已经收集到的蓝图并未在蓝图列表出现的话，只能等待官方放出升级补丁进行修复了。下面会给出所有蓝图的获得方式，并且会放出部分比较难找的蓝图的具体地点，希望对大家有所帮助。



蓝图一览

名称	获得方式
[GEIST P3] 开发资料	完成派遣任务“Break Through the Blockade Force”
[WU S333] 开发资料	完成派遣任务“Restore the DMZ”
[URAGAN–5] 开发资料	完成主线任务18后在Bampeve Plantation中找到
[ZORN–KP] 开发资料	完成派遣任务“Defend thw Pipeline”
[RIOT SMG] 开发资料	完成支线任务5
[ZE'EV] 开发资料	完成派遣任务“Search and Destroy Remaning Forces”
[MACHT 37] 开发资料	完成主线任务23后在Kungenga Mine中找到或主线任务21中的武装直升飞机掉落
[UN–ARC] 开发资料	主线任务5中在Wakh Sind Barrack中找到或完成主线任务6后在Yakho Oboo Supply Outpost中找到
[G44] 开发资料	在Ditadi Abandoned Village中找到
[KABARGA–83] 开发资料	在Mfinda Oifield中找到
[BULLHORN SG] 开发资料	完成派遣任务“Prevent the Coup d'etat”
[ISANDO RGL–220] 开发资料	在Ditadi Abandoned Village南部岗哨、Kungenga Mine西部岗哨、Munoko ya Nioka Station西北岗哨、Nova Barga Airport南部岗哨均可找到
[HAIL MGR–4] 开发资料	完成派遣任务“Destroy the Uranium Certrifuges”
[BAMBETOV SV] 开发资料	主线任务6完成后在Lamar Khaate Palace中找到或主线任务12中在Afghanistan Central Camp中找到
[AM MRS–71 RIFLE] 开发资料	完成派遣任务“Destroy the New Fighter Aircraft”
[BRENNAN LRS–46] 开发资料	完成主线任务23后在Lufwa Valley中找到
[UN–AAM] 开发资料	在Kiziba Camp西北部岗哨或南部岗哨、Bampeve Plantation 西南部岗哨、主线任务21时Nova Braga Airport中均可找到
[LPG 61] 开发资料	完成派遣任务“Recapture the Port Facilities”
[FB MR R–LANCHER] 开发资料	完成派遣任务“Liberate the Tanker”
[PB SHILD] 开发资料	进行主线任务7时在Da Ghwandai Khar或Da Wialo Kallai中找到，或主线任务6完成后在Smasei Fort中找到
[STUN GRENADE] 开发资料	在Kiziba Camp中找到
[STUN ARM] 开发资料	完成支线任务6
[FLAMETHROWER] 开发资料	主线任务31完成后在Munoko ya Nioka Station中找到或主线任务41中的武装直升机掉落
[IR SENSOR] 开发资料	完成支线任务7
[ANTITHEFT DEVICE] 开发资料	完成支线任务8
[GUN–CAM DEFENDER] 开发资料	完成支线任务9
[UA–DRONE] 开发资料	完成支线任务10





部分蓝图具体位置一览



[URAGAN-5] 开发资料：Bampeve Plantation



[KABARGA-83] 开发资料：Mfinda Oifield



[UN-AAM] 开发资料 :Nova Braga Airport



[MACHT 37] 开发资料：Kungenga Mine



[ISANDO RGL-220] 开发资料 :Ditadi Abandoned Village 南部岗哨



[PB SHILD] 开发资料 :Da Wialo Kallai



[UN-ARC] 开发资料：Yakho Oboo Supply Outpost



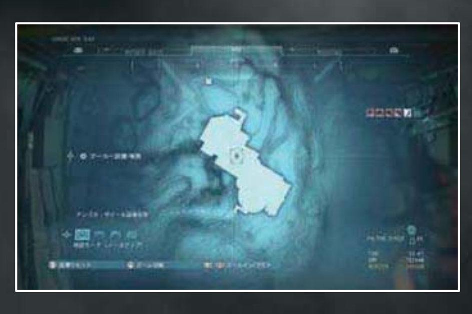
[BAMBETOV SV] 开发资料 :Lamar Khaate Palace



[STUN GRENADE] 开发资料 :Kiziba Camp



[G44] 开发资料：Ditadi Abandoned Village



[BRENNAN LRS-46] 开发资料 :Lufwa Valley



[FLAMETHROWER] 开发资料 :Munoko ya Nioka Station

关键道具

关键道具的获得方法并不算复杂，许多都与主线任务有关。获得关键道具后一般都会解锁一些较为特殊的装备或道具，或是解锁一些特殊功能，还是十分实用的。下表列出了所有关键道具的获得方式，其中需要注意的是与托运点（即快速移动点）有关的道具，托运点只有部分大据点才会有（即在地图上有英文名标注的地点），而托运点只会在与据点联通的重要道路上，一般都在出入口处，并不难找。发现托运点后，必须靠近调查撕去便条，这样才算开启，之后记得要通过Checkpoint进行保存，否则死亡重新游戏时需要重新前去开启。除了托运点相关，游戏中还有关键道具与母基地发生的特殊剧情有关，这些剧情一般会在第二章玩家回到母基地时触发，因此并不难获得。

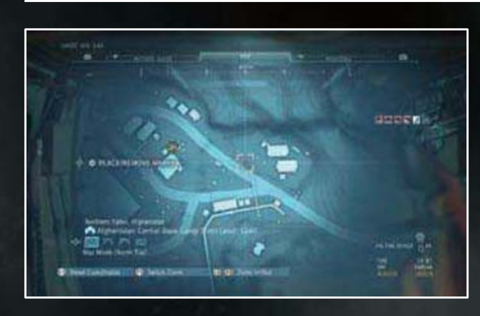


关键道具一览

名称（英文/日文）	作用	获得方式
Children's Reward/子供たちからの报酬	解锁Water Pistol	完成主线任务18
First Aid Manual/救援救助マニュアル	解锁Tactial Fulton D–Dog（D–Dog用富尔顿回收装置）	完成主线任务23后在Masa Village中找到
Master Certificate – Marking/マスター–认定证(MARK)	望远镜可以直接分辨出假士兵并且将其标记	标记500名敌人
Master Certificate – Box/マスター–认定证(C.BOX)	解锁C.Box(WR)（防水纸箱）	开启Africa或Afghanistaion任一地区的所有托运点
Grand Master Certificate – Box/マスター–认定证(C.BOX)	解锁C.Box(SMK)（烟幕纸箱）	开启Africa与Afghanistan地区的所有托运点
Master Certificate – Fulton/マスター–认定证(FULTON)	解锁Grade 3 Fulton	回收500名敌人
Grand Master Certificate – Fulton/グランドマスター–认定证(FULTON)	可开发F–Ballista（D–Walker用回收装置）	回收1000名敌人
Conch Shell/法螺贝	解锁Petrol Bomb（汽油炸弹）与Fulton upgrade with Children（儿童用富尔顿装置）	完成支线任务113
Skulls Machete/スカルズのマチェット	解锁Task–Arm SM（D–Walker的武器）	完成主线任务29
Strangelove's Memento/ストレンジラブの遺品	解锁Bandana（避免重伤的头巾）	完成支线任务143
Man on Fire – Corpse/燃える男の遺体	解锁Furicorn（D–Horse的装备）	完成支线任务144
Quiet's Examination Report/クワイエットの检查报告书	解锁Gray XOF（Quiet的套装）	完成主线任务40或观看Quiet相关的特殊剧情
Handkerchief/ハンカチ	解锁Sniper Wolf（Quiet的套装）	完成主线任务40
Emmerich's Research Notes/エメリッヒの研究资料	解锁Stealth Camo（隐形迷彩）	观看与Emmerich相关的特殊剧情
The Codename: Big Boss/BIGBOSSの称号	解锁Leather Jacket套装	完成主线任务46
Master Certificate – Standard/マスター–认定证(STANDARD)	解锁Cyborg Ninja套装	完成所有主线任务（除了高难度任务）
Grand Master Certificate – Standard/グランドマスター–认定证(STANDARD)	解锁Raiden套装	以S级评价完成所有主线任务 (除了高难度任务)
Master Certificate – Elite/マスター–认定证(ELITE)	解锁Naked (Silver) 与Bionic Arm （Silver）（银色套装与银色手臂）	完成所有高难度主线任务
Grand Master Certificate – Elite/グランドマスター–认定证(ELITE)	解锁Naked (Gold) 套装（金色套装）	以S级评价完成所有高难度主线任务
Star of Bethlehem/オオアマナ	解锁Infinity Bandana（即无限头带）	完成主线任务46

全快速移动点位置一览

阿富汗地区



Afghanistan Central Base Camp



Yakho Oboo Supply Outpost



Da Ghwandai Khar



Serak Power Plant



Wakh Sind Barracks



Qarya Sakhra Ee

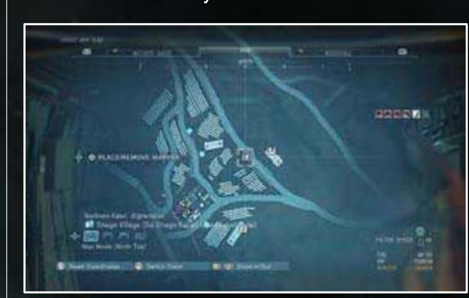

Da Smasei Laman


Da Wialo Kallai


Mountain Relay Base


Lamar Khaate Palace


Eastern Communications Post


Da Shago Kallai

安哥拉地区


Mfinda Oilfield


Bampeve Plantation


Ditadi Abandoned Village


Bwala ya Masa


Kungenga Mine


Nova Braga Airport


Kiziba Camp


Lufwa Valley


Munoko ya Nioka Station

野生动物

野生动物可以说是本作最麻烦的收集要素，本作一共有 47 种野生动物需要收集，它们遍布在阿富汗与安哥拉的各个区域。根据种类与稀有度的不同，不同动物的捕获难度与捕获方式均有不同。捕获动物的方式共有三种，其中富尔顿回收以及手动捕获都必须在亲眼看到动物后用麻醉枪麻醉，之后再进行回收。最普遍的方式是用捕兽笼捕获，捕兽笼是一种道具，只要在进行任务时将其放置在各个区域中，之后在任务完成结算时就会获得捕获成果。游戏中有不少动物只能用捕获笼捕获，根据放置地点与放置时间的不同，捕获笼捕获的动物会有所变化，不少动物必须在特定区域或特定时段才能用捕获。建议在自由模式中捕获需要用捕兽笼捕获的动物，捕获动物的固定地点一般离飞机的降落点不远，可以在降落后直接让飞机在原地停留，设置完捕获笼后直接撤离进行结算。某些全区域出现的动物在特定区域会有较高的捕获率，下面也将会给出这些地点。

野生动物一览

名称（英文/日文）	稀有度	分布地点	富尔顿回收系统	手动捕获	捕兽笼
Gerbil/アレチネズミ	C	阿富汗与安哥拉全区域	不可	可	可
Long–eared Hedgehog/オオミミハリネズミ	UC	阿富汗全区域	不可	可	可
Four–toed Hedgehog/ヨツユビハリネズミ	UC	安哥拉全区域	不可	可	可
Afghan Pika/アフガンナキウサギ	R	阿富汗：Serak Power Plant西侧区域	不可	可	可
Common Raven/ワタリガラス	C	阿富汗与安哥拉全区域	不可	可	可
Trumpeter Horbill/ナキサイチョウ	C	安哥拉全区域（主线任务15、16中可遇到）	不可	可	可
Black Stork/ナベコウ	R	阿富汗：Da Wialo Kallai东侧区域（主线任务21中可遇到）	不可	可	可
Oriental Stork/コウノトリ	C	阿富汗：Aabe Shifap Ruins的溪流附近（主线任务11中可遇到）	可	可	可
Jehuty/ジェフティ	UR	支线任务49捕获（位于别墅附近的瀑布旁，麻醉后前去手动捕获）	不可	可	不可
Griffon Vulture/シロエリハゲワシ	C	阿富汗：Qarya Sakhra Ee东北侧(主线任务8、10中可遇到)	可	不可	可
Lappet–faced Vulture/ミミヒダハゲワシ	C	安哥拉：Kungenga Mine西北侧区域(主线任务13、18、25、27中可遇到)	可	不可	可
Martial Eagle/ゴマバラワシ	R	安哥拉：Munoko ya Nioka Station附近(主线任务19、24、26中可遇到)	可	不可	可
Karakul Sheep/カラクルヒツジ	C	阿富汗中央区域多处分布	可	不可	不可
Cashmere Goat/カシミヤヤギ	C	阿富汗：Da Shago Kallai与Da Wialo Kallai两地之间	可	不可	不可
Nubian/ヌビアン	C	安哥拉中央区域多处分布	可	不可	不可
Boer Goat/ボーア	C	安哥拉中央区域多处分布	可	不可	不可
Wild Ass/ノロバ	C	安哥拉：Mfinda Oilfield西侧区域	可	不可	不可
Grant's Zebra/グラントシマウマ	C	安哥拉：Ditadi Abandoned Village东北侧	可	不可	不可
Okapi/オカピ	SR	安哥拉：Kiziba Camp西北侧	可	不可	不可
Gray Wolf/タイリクオオカミ	C	阿富汗北侧区域多处分布	可	不可	不可
African Wild Dog/リカオン	R	安哥拉：Mfinda Oilfield东侧	可	不可	不可
Side–striped Jackal/ヨコスジジャッカル	C	安哥拉中央区域多出分布	可	不可	不可
Anubis/アヌビス	SR	支线任务50中捕获	可	不可	不可
Brown Bear/ヒグマ	R	阿富汗：岗哨15与Wakh Sind Barracks两地之间	可	不可	不可
Himalayan Brown Bear/カシミールヒグマ	SR	支线任务48中捕获	可	不可	不可
Deathstalker/オブトサソリ	C	阿富汗全区域	不可	不可	可
Emperor Scorpion/ダイオウサソリ	C	安哥拉全区域	不可	不可	可
Oriental Ratsnake/ナンダ	UC	阿富汗全区域	不可	不可	可
Black Mamba/ブラックマンバ	UC	安哥拉全区域	不可	不可	可
Tsuchinoko/ツチノコ	UR	安哥拉：岗哨02东北侧	不可	不可	可
Rainbow Agama/レインボーアガマ	UC	安哥拉全区域	不可	不可	可
Namaqua Chameleon/ナマクアカメレオン	R	安哥拉：岗哨22附近	不可	不可	可
Leopard Gecko/ヒョウモントカゲモドキ	C	阿富汗全区域（岩石地形高几率）	不可	不可	可
African Fat–tailed Gecko/ニシアフリカトカゲモドキ	C	安哥拉全区域（岩石地形高几率）	不可	不可	可
African Bullfrog/アフリカウシガエル	R	安哥拉：Ngumba Industrial Zone与Lufwa Valley附近	不可	不可	可
Russian Tortoise/ヨツユビリクガメ	UC	阿富汗全区域（低几率），部分位置高几率出现	不可	不可	可
Leopard Tortoise/ヒョウモンリクガメ	UC	安哥拉全区域（低几率）	不可	不可	可
Beckstein's Bat/ヘビシュタインホオヒゲコウモリ	C	阿富汗全区域	不可	不可	可
Rock Hyrax/ケープハイラックス	R	安哥拉：Kiziba Camp西南侧区域（岗哨09附近）	不可	不可	可
Tree Pangolin/キノボリセンザンコウ	SR	安哥拉：Nova Braga Airport与岗哨18两地间的降落点	不可	不可	可
Sand Cat/スナネコ	R	阿富汗：Lamar Khaate Palace东南侧区域	不可	不可	可
Caracal/カラカル	SR	阿富汗：Yakho Oboo Supply Outpost东南侧区域	不可	不可	可
African Civet/アフリカジャコウネコ	SR	安哥拉：岗哨04与岗哨05之间的降落点	不可	不可	可
Marsh Mongoose/ヌママングース	SR	安哥拉：Kiziba Camp南侧区域	不可	不可	可
Red Fox/アカギツネ	R	阿富汗：Wakh Sind Barracks附近	不可	不可	可
Blanford's Fox/ブランフォードギツネ	SR	阿富汗：Aabe Shifap Ruins东北侧的岩石上（正好是岗哨04的西北侧区域）	不可	不可	可
Honey Badger/ラーテル	SR	安哥拉：岗哨04南侧区域	不可	不可	可

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

部分动物具体位置一览

阿富汗地区



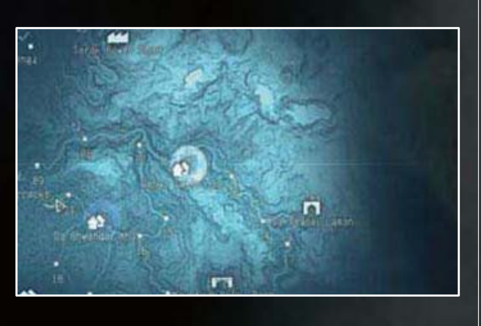
Afghan Pika/ アフガンナキウサギ



Black Stork/ ナベコウ



Oriental Stork/ コウノトリ



Griffon Vulture/ シロエリハゲワシ



Karakul Sheep/ カラクルヒツジ



Cashmere Goat/ カシミヤヤギ



Gray Wolf/ タイリクオオカミ



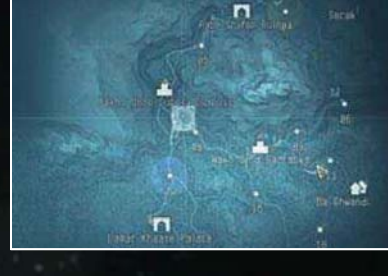
Brown Bear/ ヒグマ



Russian Tortoise/ ヨツユビリクガメ



Sand Cat/ スナネコ



Caracal/ カラカル

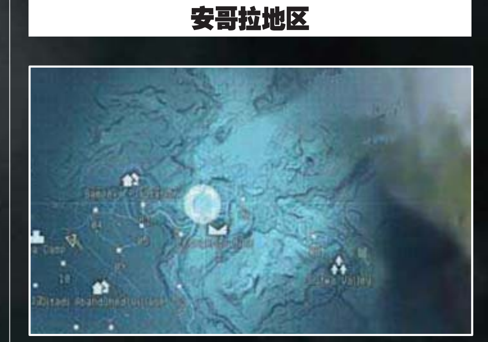


Red Fox/ アカギツネ

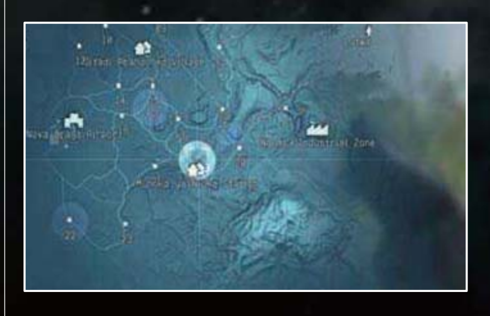


Blanford's Fox/ ブランフォ－ド ギツネ

安哥拉地区



Lappet–faced Vulture/ ミミヒダハゲワシ



Martial Eagle/ ゴマバラワシ



Nubian/ ヌビアン



African Wild Dog/ リカオン



Rock Hyrax/ ケ－プハイラックス



Boer Goat/ ボ－ア



Side-striped Jackal/ ヨコスジジャッカル



Tree Pangolin/ キノボリセンザンコウ



Wild Ass/ ノロバ



Tsuchinoko/ ツチノコ



African Civet/ アフリカジャコウネコ



Grant's Zebra/ グラントシマウマ



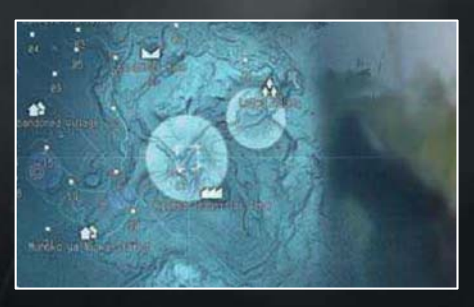
Namaqua Chameleon/ ナマクアカメレオン



Marsh Mongoose/ ヌママング－ス



Okapi/ オカピ



African Bullfrog/ アフリカウシガエル



Honey Badger/ ラ－テル



成就/奖杯攻略

综述

XOne版

成就总数	1000点/42个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	200小时以上
在线成就	45点/3个
最少通关次数	2~4
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	43	铜杯	24	银杯	13	金杯	2	白金	1

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	200小时以上
在线奖杯	3铜
最少通关次数	2~4
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

《潜龙谍影 V 幻痛》的成就 / 奖杯设计比较出色，这个出色体现于游戏成就的设计兼顾了游戏的各个方面，使玩家在完成的过程也能感受到游戏的各种乐趣，惟一略有不足的设计是支线任务较为重复，整个完成过程略显无聊。游戏全成就的整体难度其实并不高，但是却相当耗时，原因在于本作的流程十分厚道，仅就一周目通关正常都会花费 50 小时以上，而全任务目标达成以及全 S 级评价往往需要玩家重复游戏这些任务关卡，因此几乎等于通关 2~4 次。另外，不仅各种收集会耗费玩家不少的时间，而且各种资源获取、物品开发等都需要大量的现实时间等待，因此本作的全成就 / 白金需要花费超过 200 个小时。

推荐完美路线

1.轻松进行一周目游戏，了解游戏的各种系统，为后面的全任务目标以及全S级评价做准备。
2.一周目通关后，玩家身上应该已经拥有一定的强力武器以及实用道具，接下来针对成就/奖杯“Executed”以及“Elite”进行全任务目标以及全S评价的挑战，并尽可能在各个关卡内将这两者同时达成。
3.悉数完成所有157个支线任务。
4.选关补完蓝图收集、关键道具收集以及动物收集等各种收集内容。
5.如果还欠缺资源制造核弹或是升级平台，就回收资源集装箱并挂机加工，直到取得全成就/白金。

成就/奖杯详解



Legend 20点

解锁条件 获得其他所有奖杯



Awakening 15点

解锁条件 完成主线任务 0“PROLOGUE: AWAKENING”

取得方法 流程相关，不会遗漏。

Phantom Limb 15点

解锁条件 完成主线任务 1“PHANTOM LIMB”

取得方法 流程相关，不会遗漏。





Beekeeper 15点

解锁条件 完成主线任务 6“WHERE DO THE BEES SLEEP?”

取得方法 流程相关，不会遗漏。

Gears Turn 15点

解锁条件 完成主线任务 12“HELLBOUND”

取得方法 流程相关，不会遗漏。



Caravan 15点

解锁条件 完成主线任务 16“TRAITORS' CARAVAN”

取得方法 流程相关，不会遗漏。



Voices 15点

解锁条件 完成主线任务 20“VOICES”

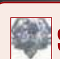
取得方法 流程相关，不会遗漏。



Immortal 15点

解锁条件 完成主线任务 29“METALLIC ARCHAEA”

取得方法 流程相关，不会遗漏。



Skull 30点

解锁条件 完成主线任务 31“SAHELANTHROPUS”

取得方法 流程相关，不会遗漏。

Disappearance 30点

解锁条件 完成主线任务 45

取得方法 关于主线任务 45 的触发方式请参考主线任务攻略的相关内容。

Truth 30点

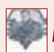
解锁条件 完成任务“TRUTH: THE MAN WHO SOLD THE WORLD”

取得方法 关于主线任务 46 的触发方式请参考主线任务攻略的相关内容。

Apprentice 15点

解锁条件 用战斗班成员完成一个主线任务

取得方法 在每一关的出击界面中，在角色选择的选项中，玩家可以选择扮演战斗班的其中一员出战，只要使用他们任意一人完成一个主线任务就能解锁成就 / 奖杯。



Accomplished 30点

解锁条件 完成所有主线任务

取得方法 这个成就 / 奖杯要求玩家完成所有 50 个主线任务，包含高难度版本的关卡。



Executed 30点

解锁条件 达成所有任务目标

取得方法 游戏中每一关都有 1~8 个数目不等的任务目标，将所有 50 关的所有目标达成后才能解锁这个成就 / 奖杯，具体方法请参考上文的攻略部分。

Elite 100点

解锁条件 以 S 级评价完成所有主线任务

取得方法 这个成就 / 奖杯要求以 S 评价完成所有 50 个关卡，一般来说获得 S 评价的要点在于快速过关，在熟悉任务目标的情况下其实 S 评价还是比较容易达成的，具体心得可以参考上文的攻略部分。

Undertaken 15点

解锁条件 完成一个支线任务



Cleared 15点

解锁条件 完成所有“排除地雷”支线任务

取得方法 排除地雷支线任务即支线任务 83~92

Achieved 30点

解锁条件 完成所有支线任务

取得方法 支线任务实际上只有几个类型，参考上文的支线任务解说部分了解打法后，剩下的就只是花时间将他们一一完成罢了，只是过程略显枯燥。

Captured 15点

解锁条件 占领一个前哨岗或据点

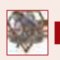
取得方法 游戏中敌人的所在要么是有名字的大据点，要么是用数字显示的哨岗，只要将它们任意一个中的敌人全部杀死或击晕就能解锁这个成就 / 奖杯。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

Deployment 30点

解锁条件 完成所有重要派遣任务

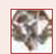
取得方法 重要派遣任务是指派遣任务中显示为黄色名字的任务，这些任务相对其他的派遣任务难度较高，因此建议玩家以最好的战斗班配置来应对，但是就算这些重要派遣任务失败了，也能马上重新选择再来，因此理论上只要预计成功率超过 50% 就可以一试，即便失败，多试几次就总能成功，而将所有重要派遣任务完成后就能解锁成就 / 奖杯。



Intruder 15点

解锁条件 游玩一次 FOB 入侵

取得方法 十分简单的一个成就 / 奖杯，只要在完成主线任务 22 后，连接网络选择 FOB MISSION，选定对手进行入侵，只要入侵战局启动后就能马上解锁这个成就 / 奖杯。



Cry Havoc 15点

解锁条件 D-Dog 能够被派遣

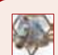
取得方法 D-Dog 会出现在主线任务 4 之后，在任务开始时遇到它后将其回收，在一段时间后当它长大并能作为同伴出战后就能解锁。



Speechless 15点

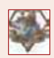
解锁条件 Quiet 能够被派遣

取得方法 如果玩家在主线任务 11 中决定饶 Quiet 一名并将她带回基地的话，那么在一段时间后就会收到 Ocelot 要求玩家去牢房查看 Quiet 的通知，这之后 Quiet 就能成为同伴。即使玩家在任务 11 中一时错手选择了将 Quiet 杀死，仍然可以通过重玩的方式将她重新收入麾下。



Trusty Steed 15点

解锁条件 与 D-Horse 的好感度达到最高



Man's Best Friend 15点

解锁条件 与 D-Dog 的好感度达到最高



War Buddy 15点

解锁条件 与 Quiet 的好感度达到最高

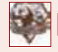
取得方法 在前文中也已经提到，好感度的提升关键在于多带该角色出战，并多向同伴下达指令进行互动，一般来说只要交替着同伴使用，那么在正常流程中就能将各角色的好感度提到最高，如果要刻意刷好感度的话，推荐任务为主线任务 27，关卡开始后直奔情报员所在的地点将其抱起并从陆路带走逃跑，大约 3 分钟就能过关。



Extraction 15点

解锁条件 用富尔顿装置回收一名敌方士兵

取得方法 不可能错过的成就 / 奖杯，游戏初期随便回收一名敌兵即可。



Interrogation 15点

解锁条件 审问一名敌方士兵

取得方法 靠近敌兵后长按 RT/R2 键将其拘束后，长按 LB/L1 键选择左侧的审问选项即可解锁。



To The Rescue 15点

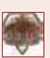
解锁条件 回收一名女性俘虏

取得方法 虽然女性俘虏比较罕见，但其实这是一个不会错过的成就，在任务 24 中玩家主线要求营救的 2 名俘虏中，其中一名就是女性。



Platoon 15点

解锁条件 将母基地的人数增加到 50 以上



Battalion 15点

解锁条件 将母基地的人数增加到 250 以上

取得方法 只要不断用资源对基地各个平台进行扩容，并保持在战场上对敌兵进行回收，250 人的规模几乎是不可能错过的。





Army 35点

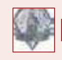
解锁条件 使母基地所有部门的等级提升至 50

取得方法 这是一个在游戏后期才能解锁的成就 / 奖杯，因为这不仅对母基地平台能容纳的人数有要求，而且对各班成员的能力也有所要求，后期随着母基地各平台的增设，加上英雄度提高后能获得更优秀的士兵，要实现所有 7 个部门 50 级也并不是很难，如果想要提前解锁这个成就，可以利用从高等级部门“借”一些人放到低等级部分的方式实现。



Enhancement 15点

解锁条件 开发出 50 种以上物品



Reinforcement 30点

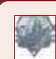
解锁条件 开发出 100 种以上物



Locked and Loaded 100点

解锁条件 开发出 300 种以上物品

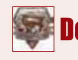
取得方法 这是一个大后期才能解锁的成就 / 奖杯，要开发出 300 种以上的物品，不仅玩家要一一取得各种道具的蓝图，而且还对玩家各部门的等级有所要求，而且整个过程需要消耗大量的 GMP，因此这个成就 / 奖杯是一个长时间积累的过程，玩家只要在游戏过程中优先开发适合自己的装备道具，在后期有财力和实力后再慢慢补完成就 / 奖杯要求即可。



Architect 30点

解锁条件 建设出基地的所有平台

取得方法 在平台建设菜单中将所有平台提升到等级 4 就能解锁，整个过程需要消耗大量的资源，因此是一个慢慢累积的过程，而关于资源的快速获取方式可以参考上文系统部分相关的内容。

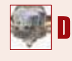


Deterrence 15点

解锁条件 开发一个核武器

取得方法 当玩家拥有 75000 的燃料资源、50000 的稀有金属资源以及 750000 的 GMP 时，在连接网络后就能在母基地的资源界面中开发核武器，核武器的开发除了需要消耗大量的资源外，还需要有现实时间 24 小时的制造时间。





Disarmament 15点

解锁条件 拆除一个核武器

取得方法 在成功造出核武器后，可以在与开发的同一个界面中选择花费 100000GMP 废弃核武器。



Prosperity 15点

解锁条件 总计获得 1000 万以上的 GMP

取得方法 这是一周目通关后必定会得到的成就 / 奖杯，一次性 GMP 的最大持有量为 500 万，玩家只要保持正常的开销即可。



Conservation 30点

解锁条件 回收了所有种类的野生动物

取得方法 游戏中一共有 47 种的野生动物，关于他们的收集方法请参考上文的相关内容。



Collector 30点

解锁条件 获得了所有蓝图与关键道具

取得方法 取得方法请参考上文的相关内容，需要注意的是之前有部分玩家反映这个成就 / 奖杯会出现收集了蓝图，图鉴中却没有显示的 BUG，而这个 BUG 如今已经被官方的补丁修复了，因此无需再担心。

Reminiscence 15点

解锁条件 获得了所有遗物照片

取得方法 游戏中一共有 11 张照片，在完成支线任务 51~60 的过程中，每完成一个任务就能获得一张照片，而每获得一张照片，都能前往母基地的医疗平台建筑找到 Paz 触发给他看照片的剧情，前后给她看完所有 10 张照片后，在该设施的入口墙壁上可以找到第 11 张照片，随之就能解锁成就。



Hero 30点

解锁条件 获得了称号“英雄”

取得方法 当英雄度达到 15 万时就能自动解锁。

文 纱迦 美编 NINA

Reckoning DLC 丧尸模式彩蛋详解



在此前的 3 本次世代专辑中，纱迦为大家带来了《使命召唤 先进战争》3 个 DLC 的丧尸模式攻略。如今在第 4 本上我将为各位带来最后一个 DLC 的内容。和过去一样，本文仅介绍丧尸模式的攻略。从难度上来说，这个 DLC 是最难的，对玩家的技术提出了更高的要求。在打完这个模式后，AW 的使命就结束了，接下来让我们静心期待由 T 组带来的正宗丧尸！

使命召唤 先进战争	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty: Advanced Warfare		美版
2014年11月4日	本地1~2人，在线2~18人	对应年龄：17岁以上
售价为XOne/X360/PS4/PS3：59.99美元		

重要系统回顾

考虑到时间有些长了，为保持攻略的完整性，首先还是让我们来回顾一下重要系统。

EXO能力

所有的 EXO 能力都需要在指定的贩卖机处购买，贩卖机需要先打开电源才能使用。电源的位置可以根据联往贩卖机的电缆判断。本 DLC 没有增加新的 EXO 能力。

EXO MEDIC：医疗能力。单人游戏时效果为死后自动复活一次，俗称自救，购买次数有限。多人游戏时效果为加快救援同伴的速度，俗称快救。和过去一样，这个能力在出生点就有售。

EXO SLAM：购买后玩家在二段跳后快速按○ /B 键，可以使出砸地，能让一定范围内的丧尸陷入硬直。在本 DLC 中又关系到彩蛋的解除了。

EXO RELOAD：即俗称的快手，加快上弹速度，可以说是必备的技能。特别是本 DLC 新增的喇叭枪，没有快手简直不能忍。

EXO HEALTH：即俗称的厚皮，提升玩家的体力上限，不但是必买的技能，而且推荐首先购买。

EXO SOLDIER：可以加快换枪速度和盲射精度，并支持跑动中上弹和攻击，担任遛丧尸重任的人必入，注意会影响到彩蛋的跳跃环节。

EXO STOCKPILE：俗称增量，效果是手雷携带数量 +1，枪械弹药 +20%。这里所说的手雷是广义上的，包括猴子炸弹、防护罩等等一切按 L1/LB、R1/RB 扔出去的东西全部包括在内。不过这个技能仅对使用弹药的枪械有效，像激光枪这种是无效的。

感染和消毒

恶心的感染丧尸依然活跃于这张图里。这种敌人身上缠绕着黄绿色的毒气，一旦被其攻击到，玩家的视野就会模糊，同时画面下方出现倒计时。此时玩家需要赶往消毒室进行清洗。如果倒计时结束就会直接死亡，不能抢救。而在倒计时中如果连续受到感染丧尸的攻击，倒计时会加快减少。消毒需要花费 250 元，而且有冷却时间。不过开启消毒之后，队友只要接触到喷出的气体也可以消毒，不用分别给钱。顺带一提的是，消毒效果对感染丧尸拥有一击必杀的威力，解除感染后还有短暂的隐身效果。



3D打印机

3D 打印机已经在 AW 里取代了传统丧尸中的抽奖箱。玩家花费 1000 元可以随机抽取武器，和过去一样，抽到一定程度时 3D 打印机会换位置，玩家可以在特定位置的地图上查看跑到了哪里。

前 3 个 DLC 中最强力的武器是“电子喷”CEL-3 Cauterizer，以及类似猴子炸弹般存在的 Distraction Drone。这两个武器在本作中依然存在，而且还增加了两种强力武器：喇叭枪 Blunderbuss 和反弹枪 KL03-Trident，具体我们会在后面介绍。上一个 DLC 中出现的新武器 LIMBO 没有在这个 DLC 中出现。

新要素说明

作为最后一个 DLC，这次的新要素不算多，但新增的二周目（或者说高难度）算是开了先河。至于作为每次 DLC 核心要素的彩蛋，也引入了大量的新要素，当然好不好就是另外一回事了。

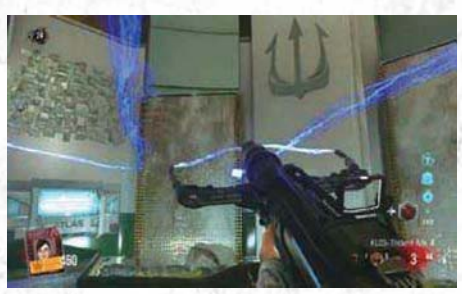
喇叭枪Blunderbuss

这是本 DLC 新增的武器，只能从 3D 打印机里抽到。它的外型有点像喇叭，故此得名。喇叭枪本质上是一把霰弹枪，它的弹夹容量只有 1 发，打完之后就要上弹，而且上弹过程相当耗时，必须配合快手才行。但喇叭枪威力奇大无比，而且范围也不错，不升级的喇叭枪在十多波时依然能保证对丧尸上半身一击必杀。喇叭枪同时也是对付 BOSS 的强力武器，用喇叭枪打死 BOSS 还能解除对应的成就和奖杯。注意由于喇叭枪是霰弹枪，因此要在近距离才能发挥最大作用。

此武器在 PS3/X360 版中不存在。

反弹枪KL03-Trident

本 DLC 新增的另一把武器。这把枪能够射出粒子，粒子在空中会拖着一条蓝色的轨迹，很好辨认。粒子的特性是遇到障碍物会反弹，并支持多次反弹，因此在狭小空间中十分给力。但是反弹枪本身的威力并不算大，在对付 BOSS 时就没什么优势了，而且弹数也偏少，在开阔区域比较无力。一个小技巧是反弹枪可以对着地板和墙壁攻击。用反弹枪干掉 100 个身后的丧尸，可以解除对应的成就和奖杯。



歌利亚机甲

本作新增了战役模式最后两关的大杀器——歌利亚机甲（Goliath）。它会以空投的方式投放到两个室外平台上，玩家回收之后就会立刻坐上机甲。机甲可以使用弹数无限的机枪和飞弹，只是飞弹有冷却时间，此外机甲也能使用近战攻击。穿上机甲后不能跳跃，不能奔跑，玩家不会受到攻击，但机甲本身有耐久度的设定。耐久度会随时间的流逝而慢慢减少，受到丧尸攻击时更会大幅减少。当耐久归零时机甲就会爆炸，玩家也可以主动引爆机甲，这个过程对玩家是没有伤害的。机甲不仅关系到几个成就奖杯，也关系到彩蛋。



二周目

二周目设定是本作的一大尝试。严格来说二周目并不是准确说法，高难度模式才能表达出该模式的含义。之所以称为二周目，是因为该模式会在玩家完成彩蛋后强制进入。不过二周目的解锁条件并不需要完成彩蛋那么复杂，一般认为只要战胜第 20 波的 BOSS 就能开启。如果玩家有和其他人打过二周目，就可以直接解锁。

二周目的进入方法是在游戏开始后转身，按住□ /X 键调查墙上的开关，多人游戏时必须所有人都调查才能开启二周目。二周目的初始状态与玩家开始之前的状态无关，全部恢复到初始状态开始。和普通游戏相比，二周目拥有以下特点：

1. 画面变为黑白风格，伴随以雪花噪点。
2. 只有干掉敌人才能拿到钱，打伤打残无法获得钱。
3. 死后直接死亡，不能救援。多人时只能等到下一波自动复活，单人时直接 GAME OVER。复活后丢失除钱外的所有东西。自救和快救均无效。
4. 敌人变得更加耐打。
5. 除当前的钱数外，HUD 上的所有标识均消失，包括弹数、波数、空投位置等等。
6. 武器升级的费用降为 1500 元。

不难看出，除了第 6 条外，其他设定全部不利于玩家。因此二周目的本质就是高难度模式。而如果能在二周目干掉 20 波的 BOSS，就可以解除对应的成就和奖杯。这也是本 DLC 最难的成就 / 奖杯之一。



地图分析

本 DLC 的地图是一个海上平台，两端各有一个室外出口，大部分场景都在平台内容。玩家的初始位置是其中一个室外出口。这个地图也不算复杂，而且也有传送点和电梯这样便利的移动工具。

THE TRIDENT RETREAT
Tidal Generator
ATLAS
EXO HEALTH
抽枪点 升级点 消毒室
EXO SLAM
动力服
EXO
Galleria
Lounge
EXO SOLDIER
Annex
EXO RELOAD
Spa
Great Hall
EXO STOCKPILE
Reception
Concierge
Promenade
Landing
EXO MEDIC
RELAX WITH EXO

Descent - Exo Zombies
Activating Camouflage will make enemies ignore you for a brief time.

出生点/Landing

游戏开始的位置，是这个海上平台其中一个室外出口，这里的海面上正刮着台风。这个区域比较大，中间的平台可以跳上去，空投有 1/2 的几率出现在这个区域。出生点有两扇门可以通往下方，左边通往门房，右边通往接待室。以解除彩蛋为目标的话，建议只开启右边的门，左边不要打开。

备注：EXO MEDIC（自救或快救）、跳跃试练（彩蛋步骤）

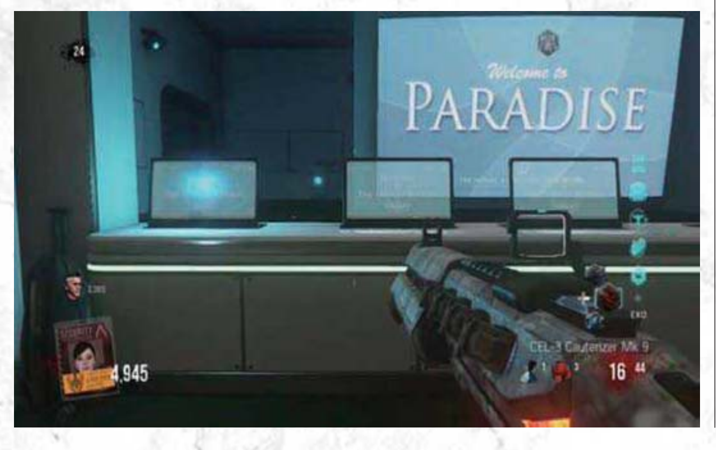
门房/Concierge

从出生点左边的门下去就到了这里。这是很小的一个区域，没什么需要注意的。如果打开了出生点左边的门，那么就可以使用这里的免费电梯快速来到上层。

接待室/Reception

从出生点右边的门下去就到了这里。这里同样不大。和门房一样，打开上面的门后就可以使用免费电梯快速来到上层。

备注：神经衰弱（彩蛋步骤）



散步区/Promenade

打开接待室的门就可以来到这里，开门后上方的两个人工瀑布也会自动打开。这个区域的最大价值在于它是 3D 打印机的初始位置。

备注：3D 打印机

附属区/Annex

联系着散步区、休息区、画廊的小区域，在这里可以购买快手。附属区有两个门通往休息室，打开任意一个，另一个也会自动打开。

备注：EXO RELOAD（快手）

休息室/Lounge

这是一片比较大的区域，结构呈正方形，通道狭窄，不适合防守。这个区域有用的东西不少，首先彩蛋相关的阀门在这里，然后还有 3D 打印机、EXO SOLDIER、武器升级点。初期如果 3D 打印机跑到这里来的话会很麻烦，因为要花不少钱去打开。



备注：3D 打印机、EXO SOLDIER、武器升级点、阀门（彩蛋步骤）

画廊/Galleria

可以说是地图的中心区域，最重要的就是中央平台上的外骨骼动力服，通上电之后就可以获得。此外在这个区域里还有不少重要设备。画廊是连接大会堂、动力室、附属区的中心，如果以彩蛋为目标的话，一开始不要先打开通往大厅的门。

备注：外骨骼动力服、EXO SLAM、武器升级点

动力室/Tidal Generator

动力室区域是垂直的，通过螺旋楼梯可以来到平台顶部，也就是和出生点相对的另一个室外出口。动力室区域和彩蛋有莫大的关系，完成特殊条件后可以打开隐藏通道。在顶部有最重要的厚皮，此外这里也是空投区域。在这里花钱可以利用传送点瞬间来到对面的出生点，但一回合内连续使用传送点的话费用会越来越高。

备注：隐藏通道（彩蛋步骤）、EXO HEALTH（厚皮）



大会堂/Great Hall

连接门房、SPA 和画廊的通道，有价值的东西不多。以彩蛋为目标的话，不要过早打开连接画廊的门。而 SPA 的门有两个，打开其中任意一个后另一个也会自动打开。

备注：EXO STOCKPILE（增量）

SPA

比起其他区域，SPA 无疑是名字最好记的一个。这里拥有本地图最空旷最庞大的空间，是遛丧尸的最佳地点。这里有 3D 打印机，此外还可以买到触发雷（CONTACT GRENADE），这种雷不会在手中爆炸，扔出去直接爆炸，是解围的最佳道具，务必要尽早购买。另外 SPA 也是本地图惟一有消毒室的区域。

备注：3D 打印机、触发雷、消毒室

BOSS战打法

本来按照此前攻略的写法，接下来我们就进入了彩蛋攻略的环节。但由于这个 DLC 难度较大，因此接下来我们将按 BOSS 战、二周目和彩蛋三部分来详解。首先来看看 BOSS 战，在这个地图中有两场 BOSS 战，固定于第 13 波和第 20 波，无论玩家身处何方，都会被强制传送去战斗地点。而战斗结束后又会被自动传送回去。

第13波

第一场 BOSS 战的难度其实并不低，很多玩家初上手时往往就挂在这里。这场 BOSS 战中，OZ 会随机出现于场地中的 4 个控制室里，玩家要做的事情就是等他升起防弹玻璃时全力攻击他，只要伤害够高就可以打爆控制室。每打爆一次控制室，OZ 就会躲进下一个控制室，开启场地中的机关，放出各种丧尸。撑过一段时间后他就会再次升起防弹玻璃，这个动作会有很明显的音效提示。战斗刚开始时 OZ 就会升起防弹玻璃，等于说最快的话只要撑过 3 次攻击就可以过关了。

这场战斗中的难度主要在于场地中的机关。这些机关大致分为 4 种，首先是上方的电磁网，一旦接触后就会进入 EMP 状态，这个机关实际上就是限制玩家来到高处以及使用二段跳；第二种机关是电地板，只要站在地板上就会持续受伤。这个机关的破法和电磁网正好相反，需要来到高处躲避；第三种机关是场地两侧的毒气，一旦接触后就会被感染。在 BOSS 战中玩家不能获得金钱，相对的解除感染也不用给钱，但冷却时间依然存在；第四种机关是自动机枪，它会随机出现于地上或空中，每次两台，可以根据枪口的红外线来推断其位置。自动机枪比较脆，就算是用霰弹枪远距离轰击也可以轻松打爆，但自动机枪有可能和前三种机关一起出现，是必须优先干掉的目标。前三种机关则不会复数出现。

这场 BOSS 战的最大难点就是第 3 次攻击，在这个阶段 4 种机关会逐一出现，同时还有大量的丧尸干扰，十分危险。玩家可以把此前获得的空投装备全部用上，这样可以让难度大幅下降。而在最后阶段玩家可以故意被毒气感染，这样在 BOSS 即将升起防弹玻璃时解除感染，利用隐身效果可以毫无顾忌地全力输出。武器方面最好使用反弹枪和喇叭枪，反弹枪射出的粒子有可能在控制室里多次反弹，从而造成极高的伤害。喇叭枪威力相当惊人，但要注意必须近距离攻击 BOSS，可以在其下方垂直起跳开火，这样能将距离缩到最短。

打败 BOSS 后场地中会出现大量金钱，每取得一个还会出现新的，尽量在倒计时结束前全力回收。

第20波

第 20 波是和 OZ 的最终决战。这次的场地和第 13 波时略有不同，没有那么多机关。在场地中有消毒点，四周有 4 台发电机。

这次 OZ 会变身为一个巨大的怪物直接攻过来。通常情况下 OZ 处于刀枪不入的无敌状态，需要利用中间的消毒点喷出的气体攻击它，这时它会做出一个痛苦的动作，此时就可以对其造成伤害了。消毒点只有在 4 台发电机全部打开的情况下才能使用，我们可以根据地上线的颜色来判断是否打开。

无论玩家的火力有多强，一次对 OZ 造成的伤害是有上限的。这个上限是 25%，也就是说最快需要 4 次才能将其击败。和第 13 波一样，一上来我们就有一次攻击的机会，因此实际上最快也是撑过 3 次攻击就能过关。OZ 恢复无敌状态，或是玩家达到伤害上限时，OZ 就会继续保持无敌，此时攻击它的话就会有盾牌提示。而 OZ 恢复之后就会立刻发动 EMP 攻击将 4 台发电机全部关闭，这时玩家就需要再次将其打开。这样在消灭掉全部丧尸后，OZ 就会再次出现，然后诱到中间来消毒即可。如果打得顺的话，这场 BOSS 战的难度还不如前一场。

这场 BOSS 战的要诀有两个，一是火力要强，最好的武器就是喇叭枪，只要升够级，单人游戏时甚至会出现一枪封顶的情况，十分爽快。而此前的大杀器电子喷在面对 BOSS 时比较无力，甚至还不如 S12 来得过瘾。不过反弹枪对 BOSS 基本没用；另一点就是不能慌。在后面两波时敌人往往具有感染能力，如果提前使用消毒的话就会让发电机重新关闭，从而陷入恶性循环。正确的做法是安心清兵，一定要等 BOSS 出现后引过来再消毒破甲，一举两得。空投装备在这一战中作用不大，尤其要注意炮台一定要放到中央，不然 BOSS 有可能会被吸引过去。



二周目攻略

本作的成就 / 奖杯要求玩家在二周目中击败第 20 波的 BOSS，这个成就 / 奖杯是较有难度的。首先不提那些奇刻的限制，单是那坑爹的黑白画面就让人受不了。不得不说这个设计是比较失败的。

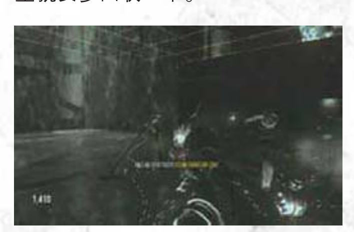
基本思路

二周目最好是单人挑战，这是因为在二周目中不能救援，这样的话多人合作的意义就没有了。单人时由于敌人数量少，反而更容易控场。

如果只以 20 波为目标，那么一开始的推荐路线是门房、大会堂、画廊，这样可以尽快获得动力服。之后主要是在 SPA 作战，因为这里是最好遛丧尸的。

二周目的关键就是要抽到好枪，而最好的枪就是喇叭枪。如果始终抽不到喇叭枪，建议是放弃重来。厚皮、快手、触发雷、增量买齐之后，所有资金全部砸去升级喇叭枪即可。注意二周目升级武器只要 1500 元。

二周目由于只能通过杀死丧尸获得钱，因此要特别注意回收 ATM 机的钱。尽管在黑白画面下看不到正常 ATM 机的绿光，但通过屏幕显现的标志仍可看出来。新的一波开始时 ATM 机都会重新刷新，有空就要多回收一下。



BOSS战心得

二周目成就中最麻烦的还是两场 BOSS 战。第一场 BOSS 战主要靠空投作战，由于二周目不会显示空投位置，建议玩家每隔两三波就到两个外部出口去搜刮一下。无人机、小队、隐身都是不错的选择。

第二场 BOSS 战中，二周目是无法看到 BOSS 的血量的，但可以确定是 BOSS 血量也有明显增长。在这种情况下升过级的喇叭枪依然可以保证极高的输出，有快手的情况下 BOSS 一次硬直中足够用喇叭枪打上三次，打掉 1/4 血不在话下。单人游戏时由于丧尸数量少，控场不难。不过场地上的补给点也不会有提示，这就需要玩家记忆一下了。

彩蛋详解

终于到了和 AW 说再见的时候。然而最后一个 DLC 的彩蛋也是本作最难的一个，对玩家的操作、运气和配合均提出了极高的要求。这个彩蛋可以单人完成，但多人合作会好得多。在开始攻略之前首先要明确两点，首先是在出生点只打开右边的门（即通往接待室），然后是不要打开画廊通往大会堂的门。这两步主要是为了降低打飞碟环节的难度。



第一步 隐藏通道

首先按接待室、散步区、附属区、画廊的顺序开门，获得动力服。之后可以分头攒钱，需要打开动力室的门，然后再去抽枪。抽到弹数多的实弹枪后就可以来动力室打阀门。在动力室的墙上有 3 个小阀门，需要仔细观察。用实弹武器不断攻击阀门，最后阀门就会亮起，重机枪是最佳选择。当 3 个小阀门全部点亮之后，动力室的隐藏通道就会打开。进去之后按住□ /X 键调查里面的控制台，会响起对话。玩家需要触发两次对话，等女声消失后这一步就算完成了。



▲隐藏通道里有大家已经很熟悉的控制台了。

第二步 水下作业

打开休息室的门，在 3D 打印机的左边有一扇门，门里有个大阀门。隔着门按住□ /X 键可以给阀门充气，此时画面上会出现一个进度条。这个步骤需要很长的时间，而且所有的丧尸都会优先攻击按阀门的人。这里有个小秘诀是玩家可以在按键不放的情况下来个 180 度的转身，这样就可以清楚地看到身后有多少人了。由于支持断点续传，所以这一步不是什么问题。

阀门充气完成后进度条消失，这一步就算完成了。接下来玩家需要等待空投派来歌利亚机甲，机甲最迟会在第 10 波出现，如果能尽早出现，就可以尽快做完这一步。机甲出现后，让一名玩家去穿机甲，然后前往阀门处调查，这样就可以来到水下。水下这一步的目的是打开一个开关，只要跟着发光的指示灯一路前进，很快就会看到那个开关。变亮之后就可以回来了。



□前面就是要调查的阀门。



□应该说下水这一步还是有点想象力的。

第三步 飞碟挑战

完成前两步之后，彩蛋才算是正式开始。在新一波开始时，屏幕左下方会出现 Drone Challenge 字样，表示飞碟挑战开始。这个飞碟正是上一个 DLC 新增的那个无人机，同样是分为带道具和不带道具两种。飞碟挑战的要求是玩家在一波里找到并消灭 5 个不带道具的飞碟，这个挑战的难度不低。飞碟出现后会全力往室外出口逃逸，玩家必须集中火力将其消灭。如果有飞碟逃走，或者没打够 5 个时就过波，那么就算失败，必须在下一波重新来过。

飞碟会随机出现于以下地点：SPA 靠近门房处、接待室、散步区、附属区、休息室的深处、画廊的中心、画廊靠近动力室的门附近。如果玩家有按我们的提示不开启那两扇门的话，那么大部分位置的飞碟都无处可逃，惟二需要担心的就是接待室和散步区，如果发现飞碟逃走，就赶紧通过接待室的电梯上去追击。建议玩家事先坐电梯了解一下位置。

飞碟的触发条件是有人靠近时，最多只会同时出现一架飞碟，打爆之后才会刷出下一个。在开始这波挑战前，所有人都要来到 SPA 作战，同时还要注意不要进入楼梯上的通道，这样可以确保不会在无意中提前刷出飞碟来。在将这一波敌人杀至 4 到 5 只时，就可以留一个人继续遛，其他人全力搜寻飞碟。如果有强力武器的话，打飞碟并不是一件很难的事情。但如果波数拖得太晚，那么就很难办了。完成之后挑战字样会消失，进入下一个环节。

第四步 EMP试练

现在可以打开画廊通往大会堂的门了。从这个门进入画廊，左手边会看到一个巨大而裸露的配电箱。接下来我们需要把 EMP 敌人（人或狗均可）引到这里，然后让它们攻击你，这样的话能量会转移到配电箱，EMP 敌人则会立刻死亡。我们大约需要引 20 只 EMP 丧尸充电才能成功，当前电量可以在配电箱上看到，充到 100% 即为完成。

EMP 试练不要求在一波内完成，可以累计，但同样不简单。多人游戏时需要在不同地点遛丧尸，然后逐一将 EMP 丧尸带过去充电。这里的建议是在 SPA 遛的人不要杀丧尸，将丧尸群尽量拖住，这样就可以减轻其他地点的同伴的压力，从而能够较为轻松地把 EMP 丧尸一一引过去。一个非常重要的 TIPS 是在进入第 12 波之前一定要进入这个环节，因为第 12 波是狗波，把 EMP 狗引过去是没有难度的，如果错过这个机会的话就会很被动。



□这就是需要充电的配电箱。

第五步 手雷挑战

完成第 4 步后，在新一波开始时画面左下方会显示 GRENADE CHALLENGE，也就是手雷挑战。在这个环节中，玩家会自动获得数量无限的触发雷，该挑战要求本波之内只能使用触发雷消灭敌人，一旦用其他方式杀伤敌人就算失败。由于触发雷十分好用，这一步是整个彩蛋中最简单也是最爽的一步，可以很轻松地完成。注意一直要到下一波开始时才会显示挑战完成。

第六步 跳跃试练

好了，接下来到了彩蛋中最难的一步。回到出生点，你会看到海面上出现了一些平台，你要做的事情就是跳到对面最远的平台上。这一步同样不要求在一波内完成，进度可以累计，但难度相当大，要作好消耗几十分钟甚至一个多小时都不能成功的觉悟。如果玩家落海的话，系统会自动把玩家弹回去，但注意如果弹到左右两侧的话有可能直接死亡。由于这一步相当花时间，建议是从每一波的最开始就进行尝试，在下面遛丧尸的人不要杀人，尽可能多地拖住敌人。而跳跃的人要有好枪，不然很容易被漏网的丧尸给围死。

跳跃试练事实只考验玩家两种操作。第一种是超远距离的跳跃，正确的做法是先跳上初始平台，然后奔跑，按○ /B 滑铲，滑铲中起跳，再二段跳，空中冲刺，这样就能把跳跃的距离提升到最远。这里需要注意的是，滑铲不能滑出平台，如果滑出平台的话玩家已身处空中，这样就只能作出一段跳。如果发现自己始终不能进行二段跳，那就是跳跃时间过晚的原因，需要适当提前。

第二种操作是空中折向跳。在后期的试练中，需要玩家从下方平台垂直跳到上方平台，这时就需要空中折向跳。具体操作是在平台后方边缘，先后跳，然后空中二段跳，向前冲刺。或者在平台左方边缘，先左跳，空中二段跳，向右冲刺。右边也是一个道理。应该说这个谜题的想法是好的，但错就错在难度过高，数量过多，直接导致这个彩蛋的难度大幅提升。



第一关：普通的二段跳就能过去。

第二关：增加了一个小平台，二段跳加前冲轻松搞定。

第三关：超远距离的跳跃，参考上面的解法。

第四关：跳到竖立平台的背后，利用空中左方折向跳可以搞定。

第五关：一路往上的跳跃，直接二段跳就可以了。

第六关：完全垂直的数个平台，推荐使用空中后方折向跳，最后的高台可以直接二段跳上去，上去之后前面下方的小平台直接二段跳加冲刺就可以过去。

第七关：和第三关类似，但中间只留下了很窄的空隙供玩家跳跃，方向要保证绝对直，距离的话是不如第三关那么夸张的。

第八关：从竖起来的平台跳过去。很简单的挑战，看准了一个个跳过去就可以了。

第九关：和第六关类似，利用空中折向跳一路往上，来到顶部就过关了。

第七步 移动挑战

现在过了最麻烦的跳跃试练，可以说是胜利在望了。接下来在新一波开始时，画面左下方会显示 MOVE CHALLENGE，表示移动挑战已开始。移动挑战的内容是当玩家移动时金钱会不断减少，减少为零时玩家就不能再移动了。移动挑战本身是不会失败的，除非玩家团灭，不过不能移动本身就是很苛刻的限制。建议是全员退守 SPA 防守，把各种炮台机枪都拿出来用，在波数低于 20 波且有好枪的情况下不算很难。如果摊上感染或狗波的话会比较简单。



整波完成之后，在开始下一波时挑战就算成功了。

第八步 神经衰弱

接下来又到了试练环节，这回是神经衰弱，也就是考验记忆力的小游戏。来到接待室，这里会看到4台电脑。此时它们会不停地闪光，玩家要记下闪光出现的位置和顺序，然后以同样的规律去调查电脑。调查一开始发光的电脑后，迷你游戏就开始了。这个环节一共8步，一开始闪1次，然后是2次，依次类推直到闪8次。我们可以按从左到右的顺序将4台电脑标记为1234，这样就可以简化记忆的步骤。由于不限定于一波内完成，总的来说这一步问题不大，单打时就要辛苦一点儿了。



第九步 友军伤害挑战

接下来又回到挑战环节。在新一波开始时，左下方会显示FRIENDLY FIRE CHALLENGE，这个挑战的内容是玩家不能攻击到队友，如果不幸打到的话就算立刻失败，要到下一波才能重新挑战。完成这个挑战只能大家各自为战，不要在同一区域内杀敌。如果有人不幸倒地也不要救，因为救人过程中有可能被队友误伤。如果单人游戏的话就更坑爹了，这时会出现3个AI来攻击玩家，玩家不能还手，否则打中AI就算失败，这可以说是单人挑战彩蛋中的最大难点。这一步可以留到狗波来做，难度会大幅下降。

第十步 数字试练

回到第一步时动力室的隐藏通道，这时你会看到一个数字密码，上下各有4个数字，我们的目的就是让上下数字相同。和之前的试练一样，不要求在一波内完成，进度可以累计。这4个数字各有含义，每个数字都代表一种行动，所有玩家的行动都会被计算在内。行动的顺序没有要求，但建议按照下文的顺序从左到右完成。

左起第一个数字代表玩家用EXO SLAM砸中的丧尸数量，每砸中一个数字+1，请优先完成。

第二个数字是跳跃次数，每跳一次数字+1。由于砸地必须跳起，所以肯定是优先砸地再来跳跃。

第三个数字是购买手雷的次数，任意手雷均有效，每买一次数字+1。推荐直接购买触发雷。

第四个数字是干掉丧尸的数量，每干掉一个丧尸数字+1。

这个试练建议是尽快完成，因为上下数字有可能最大差9，如果后期丧尸数量不足的话就很难完成了，而且丧尸自己跑死的话也会被计算在内。因此还是要大家分头绕人，不要随意杀敌。其中要特别小心的是跳跃次数。每次行动都尽量只由一人完成，以免做出多余动作导致数字超出。

第十一步 火箭筒挑战

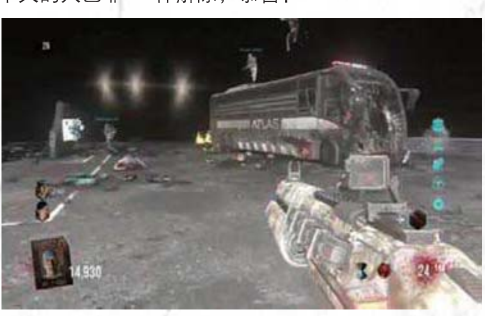
苦难的历程终于要完了。接下来是最后一个挑战，新一波开始时屏幕下方会出现ROCKET CHALLENGE字样，同时玩家自动换上25级且弹数无限的火箭筒。这个挑战要求玩家只用火箭筒杀人，一旦用其他方式杀伤敌人就算失败。25级的火箭筒十分威猛，但难度比手雷挑战要大，原因在于火箭筒会炸到自己，而且上弹较慢。但总的来说问题不大，单人时可以边遛边回头轰，多人时就更简单了，只要大家对着互轰就没问题。整波结束后挑战就算完成了。



第十二步 最终决战

完成全部挑战和试练后，大家一起来到动力室隐藏通道，同时调查控制台，这样大家就会被传送到OZ的记忆中。同时调查这一动作并不是必须的，但有玩家反应不同时的话会出现部分玩家死在外面的BUG，在未确定官方是否修复之前建议还是同时按比较好。

最终决战的地点实际上就是第一个DLC的出生点，中央的大巴非常显眼，不过场地周围有如深邃的星空，注意不要掉下去。这里只有一个武器升级点，然后会有最后两波敌人攻过来。此时玩家应该至少都是20波以上了，这两波敌人的数量并不算多，远比正常波次的敌人要少。但这些敌人几乎是同时出现的，而且其中有大量的EMP丧尸，所以还是要打起精神来。两波敌人之间会间隔非常长的时间，注意不要提前使用空投。由于是最终决战，好东西就不用藏着掖着了，全部用出来就对了。打退两波敌人后就会自动返回原地图，成就/奖杯解除，恭喜！



成就/奖杯

XOne/X360版

成就总数	250点/10个
全成就难度	8/10
全成就所需时间	4小时以上
在线成就	全部
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4/PS3版

奖杯总数	10	铜杯	8	银杯	2	金杯	0	白金	0

全奖杯难度	8/10
全奖杯所需时间	4小时以上
在线奖杯	全部
最少通关次数	2次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无

以下成就奖杯必须全部在Descent里才能解除。

毫无疑问，这就是目前最难的一个DLC。全部成就/奖杯均可单人完成，但强烈推荐多人合作。





Smooth Operator 10点

解锁条件 打过第13波（第1次BOSS战）。



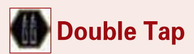
How The Mighty Have Fallen 20点

解锁条件 打过第20波（第2次BOSS战）。



Reunion 50点

解锁条件 完成Descent的彩蛋。



Double Tap 50点

解锁条件 在二周目游戏中打过第20波（第2次BOSS战）



Big Game 20点

解锁条件 用喇叭枪干掉OZ

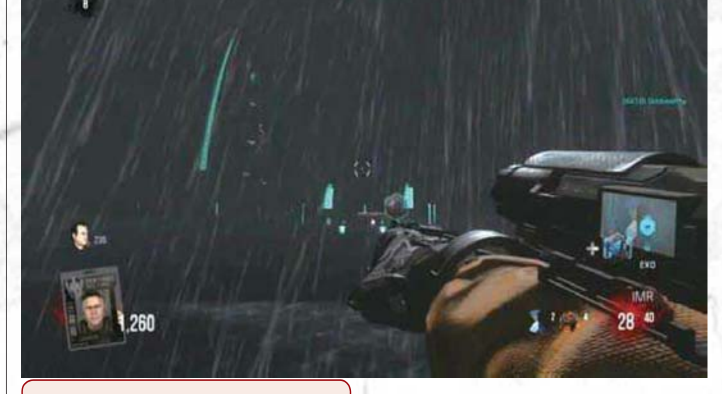
解锁方法 仅限第20波的OZ。事实上喇叭枪也正是对付OZ的最佳武器。注意本世代版由于没有喇叭枪，因此该成就/奖杯变成了用狙击枪干掉OZ，事实上难度反而增加了。



Coast 2 Coast 20点

解锁条件 利用传送雷横穿水面。

解锁方法 这次传送雷的位置在休息室。玩家要做的就是来到动力室顶部，跳到平台上，然后对着对面的出生点扔传送雷，如果成功的话传送雷会把玩家传送过去，这样就成功了。玩家可以单独开一波游戏来尝试，总的来说不难。具体位置可参考配图。





Size DOES Matter 20点

解锁条件 用歌利亚机甲的近战攻击命中OZ

解锁方法 同样是限定第20波的BOSS战。可以事先留好机甲，第19波的最后坐上去，到BOSS点后先开电源，然后静候BOSS过来就消毒，然后一拳，EASY。



K.O. 20点

解锁条件 用歌利亚机甲的近战攻击干掉20个敌人

解锁方法 歌利亚机甲的近战攻击有点像赶苍蝇，威力很大，但判定比较怪。好在20个敌人的数量真不多，一次游戏中最少能坐两次机甲，干掉20个敌人很简单。





Nah, I'm Good 20点

解锁条件 在第7波开始之前没有打开过任何门。

解锁方法 其实就是要求玩家在出生点战斗而不开任何门，同样难度不大。出生点也有武器出售，虽然不怎么好用，但打过前6波那是绰绰有余了。



Trick Shot 20点

解锁条件 用反弹枪干掉100个背后的敌人。

解锁方法 当玩家的目光垂直于墙壁时，反弹枪射出的粒子就会笔直往身后飞。利用这一点可以去SPA，靠近画廊那一侧的门是一条长长的通道，玩家可以直接对着前面的墙壁轰，就可以干掉身后的敌人。推荐在多人游戏时解除，同伴可以帮你观察敌人的情况。

让我们OPS Ⅲ 再见！

文 稀饭 美编 心の永恒

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》8月-9月DLC攻略全解

季票高达40美元的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》承诺在游戏发售后的半年内会陆续推出各种DLC，来让玩家们持续关注这款作品，如今游戏已经发售了三个月，DLC的确也有持续不断地更新，然而其质量是不是对得起季票的价钱，那就真是见仁见智了。此前在《次世代专辑》第三期上我们已经为大家制作了其重头DLC内容《蝙蝠女孩 家庭事务》的攻略，而在本期，我们将会为大家补完一下随后的两个月份当中推出的DLC内容的详尽攻略，下面请看攻略正文！

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	WB Games	动作冒险
多机种	Batman: Arkham Knight	美版
2015年6月23日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

AR 挑战系列

任何玩过之前"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"的玩家应该都会觉得《阿克汉姆骑士》有个不大不小的缺点，那就是AR挑战模式内容的丰富度有点不尽人意，但显然这是开发商故意留下的空白，因为随后更新的一系列DLC当中，为本作增添了不少AR挑战内容，包含了战斗、潜行、驾驶甚至是驾驶+战斗的类别。坦白说，大部分AR挑战应该是难不住系列老玩家的，不过因为部分挑战有着特定的要求或是打法，所以在AR挑战系列的部分，我们将会详细解析难点挑战的要求，并整理出有用的心得，帮助各位玩家快速达成三星，或甚至取得更好的成绩。

战斗挑战（Combat）

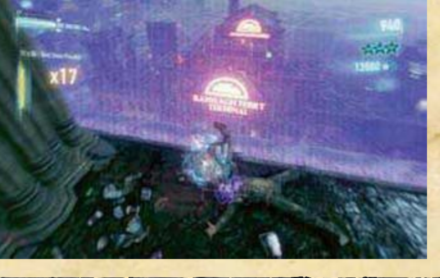
战斗一向是AR挑战里条件最直接的，这一点在本作加入了双角色合作之后也没有改变，不过在后期加入的"犯罪斗士挑战包"（Crime Fighter Challenge Pack）系列里面，就连战斗挑战也有了一定的变化，趣味性更足。目前8月和9月的DLC里面包含了犯罪斗士挑战包的第一批和第二批内容，随后的第三批内容会在10月更新，因为时间的关系，我们只能把第三批留到下一次《次世代专辑》推出时再和大家讲解，目前就让我们先来看看前两批犯罪斗士挑战包里的战斗挑战内容吧。

●Batman——High Interest

角色招式：蝙蝠侠招式继承自玩家在游戏战役当中的解锁进度。

挑战条件：尽可能用连击取得高分。

挑战心得：和一般的战斗AR挑战比起来，这个挑战对于连击数字的要求非常高，理论上来说，最好是能够达到100连击，才能够比较稳妥地得到三星评价，但是因为敌人的数量有限，玩家想要达成这一点，就要妥善利用多个大体型敌人能够在被斗篷眩晕后承受大量的连击拳的特点，来在他们身上刷连击，而如果期间受到不好对付的刀剑攻击或是无法抵挡的盾牌/电击棒攻击骚扰，就要立刻使用拆卸武器的必杀技来解围，所以如果玩家还没有在升级项目当中点出拆卸武器的必杀技，最好花点时间玩玩主线赚点技能点来学一下，不然想要达成三星的过程会更为困



难一些。有一个比较笨但是比较保险的方法，就是抓准机会对每一个敌人都发动斗篷攻击之后的连拳，并且优先用关节技秒杀掉最为烦人的忍者型敌人，如此一来连击数相当有保证，达成三星是决定不难的。

最后提醒一下，注意在完成这个挑战的过程当中少用带有即时击倒效果的必杀技和道具，毕竟被击倒后的敌人可是没法给玩家继续当沙包来攒连击数的。

●Nightwing——Flying Grayson

角色招式：夜翼的钩索和电击枪能力均继承自蝙蝠侠，但L2+□/LT+X能力则是特有的范围电击，发动后夜翼会把两根电弧棒插向前方的地面，以插入点为中心发出一道360度的电弧攻击，击退敌人，范围一般。夜翼的必杀技当中○+△/B+Y的关节技效果和蝙蝠侠一致。□+△/X+Y为特有的电弧棒弹射，能够踢出电弧棒并且让其在数个敌人身上弹射，击倒或击晕普通敌人并击退持盾和大体型的敌人，○+×/B+A则能够发动大范围的电击，击退范围内的普通敌人，但对大体型敌人无效。



挑战条件：在无限刷新的敌人当中坚持击倒敌人直到生命值耗尽，并尝试获得高分。

挑战心得：夜翼特有的□+△/X+Y电弧棒弹射必杀技是这个模式当中获得高分的保证，因为在关卡后期会出现大量拥有各种恶心骚扰手段的敌人，包括能够救起倒下敌人并且对其释放护身电流的医疗兵，手持电击棒/盾牌/枪械的敌人和大体型敌兵，相比起来持刀的敌人都算得上是好对付了。得高分的基本思路就是蓄满五个连击就立刻发动电弧棒弹射，这招可以击晕甚至是击倒普通敌人，也可以有效控制其他类型的敌人，所以虽然打击目标不如○+×/B+A的大范围电击多，但是效果却更好。大体型的敌人需要优先对付，最好直接用环境击倒快速解决，而手持电棒或是身体带电的敌人则可以在他们靠近的时候立刻用快速射击电击枪（L2+○/LT+B）将其击飞，之后则要重点打击手持枪械的敌人，因为他们会不断地刷新。维持以上战术，同时尽量保证不断连，要拿下三星评价的60000分奖励也只是时间的问题了。

●Catwoman——Feline Frenzy

角色招式：猫女的远程攻击是鞭击，虽然发动方式和几个蝙蝠系角色不太一样，但是效果差异不大，而另外两个道具则比较特殊，□+×/X+A对应的是捆绑索，但是效果基本只等于一个弱化版的蝙蝠镖，惟一的好处是能够快速连续发动，L2+○/LT+B对应的铁蒺藜只能使用三次，而且影响范围相当有限。不过猫女除了○+△/B+Y关节技必杀之外，还有□+△/X+Y的六方鞭击和○+×/B+A的范围鞭扫，前者主要用于击退身周的敌人，效果一般，但后者非常强，可以扫倒一大部分在攻击范围内的敌人，令其陷入眩晕，而如果对方生命值不足，甚至是可以直接击倒。

挑战条件：在无限刷新的敌人当中坚持击倒敌人直到生命值耗尽，并尝试获得高分。



挑战心得：虽然挑战内容和夜翼是类似的，但是猫女的这个战斗挑战要更简单一些，因为敌人当中没有大体型的类别，加上范围鞭扫的攻击判定颇为霸道，所以的打法要更为简单粗暴一些，就是累积5次连击，然后通过闪避直接跳进敌人密集的区域，发动必杀技，就可以扫倒一地人，顺便再次向位于这个攻击圈外的持枪敌人发动攻击。

需要注意的敌人还是那些老对手，包括能够让敌人浑身带电的医疗兵，猫女快速对付带电状态下的敌人的手段不多，只能用翻滚躲过或挥鞭，持盾敌人可以不理会就尽量不理会，因为鞭扫仍然可以对他们造成伤害，如果累积伤害够高，甚至能够直接打倒持盾的敌人，而持电击棒的敌人在这个挑战里数量并不多，加上鞭扫可以直接让他们在倒地的时候丢下手里的电击棒，可以算是比较好对付。另外一个比较麻烦的对手就是夜翼的无限敌人挑战当中不会出现的忍者类敌人，他们对于鞭扫也没有太大的抵抗能力，不过因为会躲避玩家的攻击，所以尽量把他们留给必杀技解决，无需主动出击。总体而言，只要保持连击稳定，猫女的这个挑战是非常简单的，笔者甚至在第一次尝试的时候就拿下了三星。

●Batman & Robin——Assault On GCPD

角色招式：蝙蝠侠招式继承自玩家在游戏战役当中的解锁进度。罗宾的道具方面，除了飞镖和钩索效果与蝙蝠侠一致，只有L2+○/LT+B发动的盾牌撞击和L2+□/LT+X发动的黏着闪光雷，前者主要用于快速击倒敌人，在和持盾的敌人进行盾牌对撞时不会中断连击，混合在连击当中还可以侧面打飞手持电击棒的敌人，是个不错的衔接技，后者则使用起来颇为麻烦，有一个较长的硬直，只能伺机出手。必杀技方面，罗宾的特殊招式是□+△/X+Y的旋风棍和○+×/B+A旋转投，前者范围颇为优秀，杀伤力也不错，就是发动偏慢，而且现场能够被玩家拿来无双的敌人偏少，而后者虽然能够在投掷过程中撞击敌人，但是方向很难把握，实战价值较低。

挑战条件：操纵两位角色挑战特定阵容的敌人，并争取获得最高分。

挑战心得：作为犯罪斗士挑战包第一批内容中惟一一个双角色合作挑战，其难点主要集中在敌人的阵容当中，玩家基本上能够遇到阿克汉姆骑士手下所有类型的雇佣兵，只有忍者例外。这场战斗想要拿到三星还是比较简单，就是尽量保持不断连，而且还得注意多多在两个角色之间切换，换人攻击一定要留给难缠的敌人，例如持盾或者有双刀的大块头。在攻击招式方面，个人推荐蝙蝠侠多用拆卸武器，毕竟在现场当中能够使用武器的敌人太多会严重妨碍玩家累积连击，而罗宾则推荐多用连击当中追击盾击，对于卸掉敌人的武器有奇效。

总体而言，这个部分的最大重点就是保持在高连击的情况下发动换人攻击，这种情况下奖励的分数会变得非常夸张，可以让玩家们轻松达到三星的要求，甚至能够取得在此之上的佳绩。

●Nightwing——Newton's Cradle

角色招式：与Nightwing——Flying Grayson挑战中的一致。

挑战条件：在限定时间内尽量击倒敌人，挑战最高得分。

挑战心得：在熟悉夜翼能力的情况下，这个挑战要达成三星还是比较简单的，尤其是在初期，绝大部分敌人都是赤手空拳或是拿着棍棒，非常好对付，注意击倒那些位于远



处的敌人，并直接捡起他们拿起的投掷物用于攻击其他敌人，就可以很好地防止自己被出乎意料的远程攻击打断连击。随后战斗难度会随着玩家的连击进度而越来越高，甚至会有大量大体型敌人出没，此时一开始可以考虑用电弧棒弹射控制场面，后面则要考虑直接用关节技解决大型敌人，免得夜长梦多影响连招的顺畅。

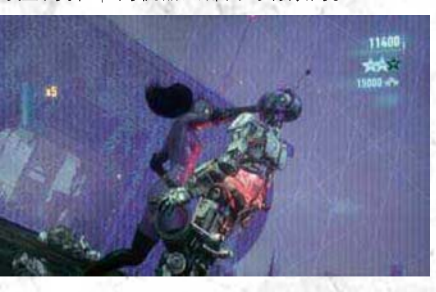
●Catwoman——Cat's Conundrum

角色招式：与 Catwoman——Feline Frenzy 挑战中的一致。

挑战条件：摧毁所有机器人。

挑战心得：这个算是战役当中谜语人支线战斗的单人版，对于猫女来说，只有红色的敌人可以攻击和反击，而蓝色的敌人则是不能攻击和反击的。场景的四个角落有转换球，一旦接触，就会让场上的机器人进行颜色转换，从而令那些原本不可以被猫女攻击的机器人变成可攻击，但是如果当时场上原本就有红色机器人，那么他们就会被变成蓝色，所以转换的时机得把握准确。

不过虽然蓝色机器人不能被攻击，但是○键/B键对应的挥鞭眩晕攻击则仍然对它们有效，所以在紧急情况下，也可以考虑用这招控场，来更好地分辨敌人的颜色。另外要记住，如果玩家面对的方向有红色和蓝色的机器人站位相近，那么攻击就会落在红色机器人身上，所以不用怕自己的攻击错打到蓝色机器人身上，但是如果面对的方向都是蓝色机器人或者红色机器人距离较远，那就可能会因为打错对象而断连。在不出现大错误的情况下，在这个挑战当中玩家就算断连一两次也是可以取得三星的，不过为了避免这种情况，建议玩家在发现敌人数量变少的时候，尽量把战斗转移到其中一个转换球附近，这样等解决最后一个敌人就可以立刻转换颜色，继续大打出手。同时要记得，有范围攻击效果的两个猫女专有必杀技是对两种颜色的机器人都同时有效的。



●Robin——Teen Titan

角色招式：与 Batman & Robin——Assault On Gcpd 中的罗宾一致。

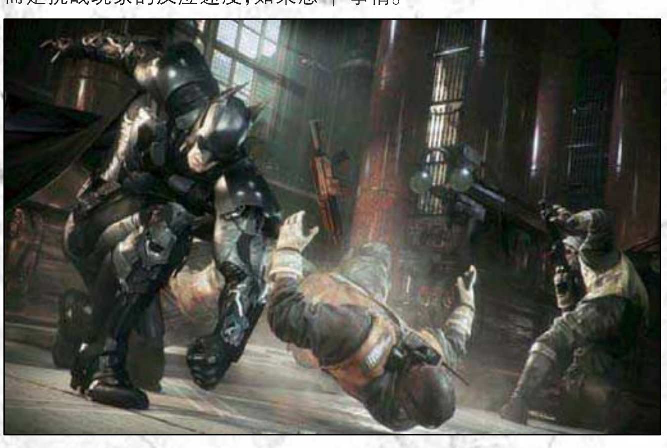
挑战条件：在无限刷新的敌人当中坚持击倒敌人直到生命值耗尽，并尝试获得高分。

挑战心得：虽然旋风棍有着不错的威力和范围，但是在场景相对狭窄的这一个挑战里面，它的作用并没有那么大，主要原因就是敌人大多都是没法被旋风棍一次过击倒的类型，大体型的敌人更是长期处于有一到两个在场的情况，所以旋风棍只会扫倒一堆能够供玩家累积连击的杂兵，却无助于解决难搞的敌人，建议只在合适的时候使用，大部分情况下，建议还是用关节技集中打击大体型敌人，降低在场地上的连击压力，然后在确保没有大型敌人骚扰而且身周敌人密集的情况下，再使用旋风棍来大批击倒敌人，又或是用于躲避无法反击的攻击，例如那些被急救兵变为浑身带电状态的杂兵发动的拳击等等。同时要记得，钩索能够消除敌人身上的带电状态，遇到这种敌人正面进攻的时候记得用这招来还击。总体而言，这个挑战的难度不低，而且需要玩家进行一定次数的尝试，才能够比较好地打出优秀的成绩来，不过一旦习惯之后，就可以打出非常不错的高分。



潜行挑战（Predator）

潜行挑战如果仅仅以达成三星为标准，可以说是所有挑战当中最简单的，不过也有部分关卡反而是挑战玩家的反应速度，如果想要在三星之上打出好成绩，就需要多番尝试，而且要冒着被发现的风险，所以也是一件非常讲究策略的事情。



●Batman & Robin——Uncontainable

挑战条件：1. 用蝙蝠侠和罗宾分别击倒一半的敌人。2. 在控制罗宾的时候指挥蝙蝠侠击倒一个敌人。3. 操纵蝙蝠侠，用机关把一个敌人关在房间当中，然后操纵罗宾潜入其中击倒敌人。

挑战心得：这个挑战似乎有BUG，稀饭我个人完成了起码三次，但回头一进入挑战模式三星记录又丢失了，不过成绩还是会被上传到排行榜上，所以应该不会构成问题。说回挑战本身，这是众多潜行挑战里最简单的一个，因为条件算得上非常宽松。达成条件1只需要玩家严格遵照让一位角色一次击倒一个敌人的方式来攻略挑战即可，当然如果玩家自己数得清，也不需要严格遵照这一点来执行。条件2则更为简单，游戏开始时玩家操纵的是蝙蝠侠，只要找一个制高点让他蹲上去，然后按下L1键/LB键，就可以更换为操纵罗宾，此时只要瞄准场景当中任何一个敌人，并按下L1键/LB键，就可以派遣蝙蝠侠击倒敌人。条件3必须要在场景中央的建筑中达成，这个建筑的中央部分有一个能够用黑客装置操纵的闸门开关，玩家可以操纵蝙蝠侠直接用声音模拟器命令一个敌人走进去，然后换上黑客装置，对准开关操纵关门，之后因为这个房间上面和下面都有栅栏可以让罗宾进入，只要换成罗宾，潜入进去把敌人击倒即可，不过有个更简单的方式就是直接对准房中的敌人按L1键/LB键，罗宾就会自动进入到房间当中，解决敌人并完成条件。



●Robin——Sky High

挑战条件：1. 使用能量电池炸晕一个敌人。2. 一瞬间击倒所有三个急救兵。3. 第一个击倒的敌人必须为手持加特林的敌人。

挑战心得：第二个条件看起来很奇怪，但其实实现起来不难，用罗宾的黏着闪光雷偷偷黏着在三个急救兵身上，然后一瞬间引爆即可。本关要取得好成绩其实非常简单，游戏的计时是从敌人发现了罗宾或者是被罗宾击倒开始，所以玩家可以先安静地在三个急救兵身上安放黏着闪光雷，不要被发现，随后来到场景当中的能量电池（Power Cell）旁边，在地上设置一个炸弹胶，跑到高处之后引爆，引发敌人的警戒，但这个时候还没有开始计时，之



后只要慢慢等手持加特林的敌人靠近能量电池，用黑客装置将其引爆，就可以一瞬间完成条件1和条件3，然后立刻引爆黏着闪光雷，完成条件2，最后的敌人就可以随意料理了。

●Batman——Financial Crash

挑战条件：1. 不受任何伤害完成关卡。2. 用一盏吊灯砸晕起码三个敌人。3. 不使用恐惧击倒完成关卡。

挑战心得：这个潜行其实颇有意思，因为玩家基本上不需要和敌人面对面，靠着黑客装置就可以解决很大一部分敌人，所以不受伤害也不是多么苛刻的事情。条件2的吊灯指的是场景地上有许多白色的斑点，在侦探视觉当中会以黄色高亮标记，其实那就是吊灯的攻击范围，用黑客装置操纵这些斑点附近的开关，就可以让吊灯落下，砸晕位于范围内的敌人。个人建议玩家可以在蝙蝠侠出现地点的右方尝试完成这个条件，这里有一个电梯，附近会有大量劫匪行走经过，电梯旁就是一个吊灯的开关，附近的大门处还有另外一个，算准有三个人同时进入这个区域时让吊灯落下即可。而条件1和条件3就太简单了，多多使用黑客手段和击倒落单的敌人，就算没有恐惧击倒也绝对可以轻松解决劫匪们，之后只要击倒13名劫匪，就可以顺利完成关卡。



●Batman——Deconstruction

挑战条件：1. 防止敌人布置自动炮台。2. 发动一次从下方冲向上方的栅格击倒。3. 使用电磁发电机吸走累计三个敌人的武器。

挑战心得：需要一点点策略的一关，因为场景当中的自动炮台箱子不止四个，所以玩家无法提前用电子干扰枪将他们全部变成会击倒敌人的陷阱，而另外一个限制就是场景当中只有两个电磁发电机，全部都是在被玩家用电击枪激活一次之后就会损坏，所以玩家必须要保证起码有一次激活电磁发电机的过程里有一个以上的敌人武器被吸走。

这一关有一个背着干扰器的敌人，所以在关卡起始地点出现之后，玩家首先要做的是沿着出现地点的几条横梁用钩索前进，在远处会看到一个站在栅格上方的敌人，他身上就背着干扰器，注意下层敌人的动向，不被他们察觉地靠近下层，然后对准上层的敌人发动栅格击倒即可完成条件2。之后先立刻离开，躲到附近高点，观察敌人动向并注意聆听他们是否有发出布置炮台的命令，同时要准备好电子干扰枪，一看到敌人的急救兵要前去救人，就对其身上使用干扰弹，让他被自己的急救服电倒。随后一看到有要布置炮台的敌人，就用干扰枪破坏他准备使用的炮台箱子，解除危机。

之后玩家需要找到一个在两个发电机之一旁边落单的敌人，背后靠近发动无声击倒，然后立刻按下□键/X键将其击晕并发出声响，然后躲在一边，准备好电击枪，等敌人聚集到附近后立刻对准发电机使用电击枪，敌人的武器就会被吸走。之后换上冰冻手雷，看到敌人要去哪个武器箱补给就朝哪个武器箱扔，控制他们的行动，就可以趁机解决这些手无寸铁的敌人。最后在防备着他们布置炮台的情况下解决所有敌人，就可以拿到三星。



蝙蝠车竞速（Batmobile Race）

和战役还有原本挑战当中的谜语人赛道比起来，目前DLC当中推出的赛道都是以娱乐性为主，总体难度最多只能算是持平，最大的亮点依然是来自各个蝙蝠侠电影当中的主题元素。目前已经推出的两个蝙蝠车主题包分别是1989年电影赛道和2008年诺兰大导演推出的真实系三部曲中的首部《蝙蝠侠 侠影之谜》赛道，每一个包都包含了一台电影当中造型的蝙蝠车，和两条赛道，并且每条赛道又分出了三圈赛和单圈赛两种挑战。

和前面的战斗还有潜行挑战比起来，赛车竞速挑战和后面将会提到的混合挑战都并没有一般意义上的诀窍，纯粹是考验玩家对于赛道的熟悉度和操纵赛道上机关的时机，各位玩家只要多多尝试，要达成三星甚至是更好的成绩都是不在话下的。这里要提醒一下的是，竞速模式是目前惟一一个开放了更换操纵对象的模式，玩家在把光标停在其中一个挑战上时，把摇杆往左或右移动就可以选择不同的蝙蝠车来挑战这些赛道，而且不同赛车在同一条赛道上面都有各自的三星评价，当然只有默认车辆的得分可以计入到AR挑战的总分当中，其余的三星则是被计入单独的哥谭英杰额外得分（Extra Gotham's Greatest Points）当中。

目前这个模式能够使用的车辆有三台，分别是：



●蝙蝠车（Batmobile）

游戏当中默认的蝙蝠车，和其他蝙蝠车比起来最大的特点就是车体沉重，而且能够变形为战斗形态，不过这在竞速当中没有太大意义，个人感觉是手感最为难以把握的一台车。

●1989电影版蝙蝠车（1989 Movie Batmobile）

和它修长的外观相符，1989年电影版蝙蝠车在灵活度上要更强一些，不过也因此对于方向的操作更为敏感，在加速状态下控制起来的难度要更高一些。



●坦伯勒蝙蝠车（Tumbler Batmobile）



正如其名"Tumbler"（有不倒翁之意），这台蝙蝠车有着非常稳定的驾驶手感，不过车体的重量感仍然较强，所以在操控方向时需要加入一定的预前量。

蝙蝠车混合竞速（Batmobile Hybrid）



混合竞速目前只加入了一项下载挑战，原本稀饭我还以为这是准备已久的全新挑战，没想到除了赛道比较长之外，整体难度甚至还不如之前的混合挑战，我第一次开就拿了三星。而且更离谱的是这个下载挑战的流程和之前混合挑战根本没有分别，仍然是三次竞速和三个战点，而且前两个战点全部是双炮台无人机，对着他们蓝色弱点来一炮就可以秒杀，最后蓄好能量，进入最后一战的场地后连打□键/X键快速用导弹锁定所有敌人，一次过发射出去就可以清场并结束比赛……综上而言，这AR挑战恐怕难不住任何已经完成过之前混合竞速的玩家，这里也就不多废话了，只盼接下来的时间里《阿克汉姆骑士》的车辆AR挑战部分可以更给力一点，不然这季卡横竖看都只能算是坑爹啊。

其他内容

除了犯罪斗士挑战包，在8月和9月当中，《阿克汉姆骑士》也推出了数个DLC内容，其中算得上重点的有夜翼的故事DLC"封锁哥谭警局"（GCPD Lockdown），然而这只是一个和小丑女还有红头罩一样的"泡面DLC"，几乎仍然是公式化的打——潜——打模式，除了故事开始有那么一个小小的解谜内容，根本没有值得一提的地方。其余一些如蝙蝠家族皮肤包和蝙蝠车原型皮肤之类的内容纯粹属于锦上添花，惟一的好处是这些皮肤都可以用在AR挑战当中，所以已经觉得自己对蝙蝠侠还有其他角色造型审美疲劳的玩家也不妨下一个，个人感觉猫女的经典造型服装还是非常好评的。最后，预告一下，10月还会有犯罪斗士挑战包第三批和猫女的个人剧情DLC推出，不过看样子还是摆脱不了目前的刻板模式，所以建议各位读者抱着谨慎的期待即可，不必想太多，不然只是徒增伤悲啊。



BATMAN
RKHAM KNIGHT

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施


黑暗之魂III

次世代 专辑VOL.4 NEXT GEN SPECIAL





更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

次世代专辑光盘定价：38.00元

本手册随盘附赠不能单独销售